Система DSA4.1

Мир Авентурия

Журнал SpielxPress №№33-35

Проклятие Эффердора (Efferdors Fluch)

Florian Don-Schauen (DSA4), Alex Spohr (DSA4.1)

Предисловие к пересмотренному изданию

Уважаемые дамы и господа!

В данной версии популярного приключения для начинающих «Проклятие Эффердора» слегка исправлены некоторые формулировки (его вполне можно назвать дополненным изданием).

Правила, в особенности боевые значения, также были пересмотрены и исправлены на современные. Ссылки даются не на Стартовый коробочный набор (DSA4), а на текущую книгу «Базовые правила» (DSA4.1).

Содержание же практически не менялось, поэтому если вы уже читали историю про Эффердора, Гонара и Штомара, то узнаете ее. Кое-где история была слегка расширена или сглажены определенные шероховатости. Теперь Гонар убил посвященного Эфферда не хладнокровно, а поддавшись минутному порыву, и у героев появляется более вразумительная причина помочь бедняге.

Остается лишь пожелать вам приятного поиска сокровищ Гонара Горна.

Alex Spohr

Франкфурт на Майне, 2012

Предисловие

Добро пожаловать в Царство Ролевой игры!

Следующее приключение предназначено быть вашей дверью – дверью в мир фэнтезийной ролевой игры, и в то же время в вымышленный мир Авентурии, мир многих захватывающих приключений.

Чтобы сыграть четыре приключения, связанных с проклятием Эффердора, вам нет нужды читать расширенные правила.

Все, что вам нужно знать, объясняется в соответствующих местах приключения – вы можете отыграть целиком все приключение, ни разу не заглянув в «Базовые правила», достаточно лишь архетипов (готовых персонажей).

С другой стороны, мы все-таки вставили в различных местах ссылки на соответствующие страницы правил, если вам вдруг захочется изучить их более подробно.

Ибо в указанных разделах углубляется и проясняется все, что приводится в правилах в приключении.

Подготовка

Для приключения вам понадобиться от трех до пяти игроков, несколько ручек, бумага для записей, листы готовых персонажей (архетипы), кубики (W6) и икосаэдрики (W20).

Хозяин Черного Глаза

Один из игроков берет на себя роль Хозяина. Это означает, что он будет ведущим в приключении. Он и арбитр, и режиссер, и исполнитель всех ролей второго плана.

Поначалу это может показаться сложным, но не волнуйтесь, не так все страшно – сами убедитесь, когда попробуете.

Но самое главное – он единственный, кому можно читать текст приключения, потому что это, так сказать, сценарий для четырех приключений. А поскольку, идя в кино, никто не читает сценарий фильма, так и игроки не должны заранее знать секреты предстоящих приключений.

Хозяин, напротив, **должен** прочесть приключение перед игрой. Он должен знать, что происходит, но не должен во время игры отвлекаться на чтение.

Поскольку история о проклятии Эффердора разделена на четыре отдельных приключения, вполне достаточно, чтобы Хозяин перед игрой прочел лишь соответствующее приключение – знать подоплеку всех приключений ему необязательно (хотя подобные знания отнюдь не будут лишними).

Приключение

Четыре приключения о проклятии Эффердора идут одно за другим. Поэтому вам не следует менять их порядок.

В первом приключении («Печальный дух») герои встречают духа, который просит их освободить его от проклятия – а именно, проклятия Эффердора.

Второе приключение («Сокровища Гонара Горна») о том, как именно герои пытаются выполнить возложенную на них миссию. Они могут найти заброшенный крестьянский дом, служащий, однако, логовом шайке разбойников. По счастью, разбойники ушли на большую дорогу, поэтому героям предстоит разобраться всего лишь с орком и найти сокровища Гонара Горна.

В «Лесной Госпоже» ищут могилу Эффердора, но находят лесного духа, людей не жалующего.

Но даже если эта проблема будет решена, их ждет еще одно приключение – разбойники из заброшенного дома вернулись и узнали, что кто-то помыл им хату. Теперь они преследуют героев, чтобы отомстить, и одолеть превосходящие силы противника будет не так-то просто.

Лишь по завершении «Шайки Стомара» будет достигнута цель – герои могут вернуться в город Хонинген и освободить Гонара Горна от проклятия, обретя заодно и бесценный опыт.

Текст

Как вы увидите, в приключении будет много текста, выделенного курсивом (в оригинале красным фоном). Такие тексты вы должны зачитывать игрокам вслух. Однако все остальное предназначено лишь для ваших глаз, потому что там содержится закулисная информация, которой ваши игроки знать не должны.

Вы же, как Хозяин, должны ее знать, чтобы реагировать на действия ваших игроков. Иногда вам попадется выделенный подчеркиванием текст (в оригинале серым фоном) – в таких рамочках содержатся советы, которые помогут вам провести приключение.

Но хватит уже предисловий, начинаем первое приключение!

Герои

Для первой вылазки в мир «Черного Глаза» и Авентурии советуем воспользоваться готовыми персонажами из «Базовых правил».

Все включенные в нее герои подходят для данного приключения и могут служить для первых вылазок в Авентурию.

Приключение первое: Печальный дух (Der Traurige Geist)

Прочтите или перескажите:

Ночь опустилась на небольшой городок Хонинген. День был долгим и утомительным, сегодня вам многое довелось пережить и повидать. Большинство из вас лишь сегодня прибыли в город, остальные максимум вчера-позавчера. При населении 2,500 жителей Хонинген все-таки настоящий город (по крайней мере, по авентурийским меркам), а для тех из вас, кто вырос в деревне или лесной глуши, и вовсе невозможно было представить, что такая прорва народа может жить на таком маленьком пространстве.

Весь город охвачен торопливой суетой. Повсюду продают и покупают, ремесленники нахваливают свои товары, скрипучие телеги с волами тащатся по узким улочкам, между ними проносятся благородные господа на горячих рысаках – таким лучше не заступать дорогу. Тут даже воры с карманниками есть, правда есть и

регулярные патрули городской стражи, занимающиеся лицами с сомнительными рожами.

На углах сидят выпрашивающие подаяние попрошайки, кое-где видны и посвященные, опекающие нуждающихся. А если повезет, можно мельком увидеть и волшебницу в длинной мантии, идущую, думая о чем-то своем, по улице, или воина в роскошных доспехах, шагающего по площади, задрав голову и сверкая мечом на боку.

Да, в городе есть на что посмотреть – пусть даже и говорят, что есть города во много раз больше. Например, крупный портовый город Гавена, или даже Гарет, могучая столица империи, который, вроде бы, в сто раз крупнее Хонингена – по крайней мере, так говорят.

Но сейчас город отходит ко сну, и лишь отдельные гуляки или патрульные стражи ходят по улицам. Вы заплатили за постель в общем номере «Красного единорога». И после уединенной сытной трапезы из густой похлебки отправляетесь спать.

Одному игроку, чтобы другие не слышали:

Ты никак не можешь уснуть в своей постели. Хотя шум города давно затих, этого никак не скажешь о твоих соседях по комнате. Постоянно кто-то ворочается туда-сюда. Какой уж тут сон? Неудивительно, что ты снова проснулся.

В комнате почти темно, лишь свет почти круглой луны падает в крошечное окно. Сперва ты думаешь, что тебя опять разбудили храпуны на соседних тюфяках.

Но звук совсем другой – плач!

Если игрок спросит: «И что такого особенного в этом плаче»?

Затаив дыхание, вслушиваешься.

И хотя по звуку это точь-в-точь плач маленького ребенка, инстинкт подсказывает тебе, что тут что-то не то.

Если игрок спросит: «Откуда доносится плач»?

Трудно сказать. По крайней мере, явно не в этой комнате. Возможно из коридора, а может из соседнего помещения.

Чтобы определить точнее, ты должен встать и пойти на звук.

Если игрок спросит: «А кроме меня кто-нибудь плач слышит»?

Все прочие в этой комнате спят.

Если герой решает подождать, а то и проигнорировать плач.

Тебе не удается спокойно лежать и ничего делать. Каким-то образом звук заставляет тебя по-настоящему нервничать.

Если герой хочет зажечь свет.

Возле твоей кровати стоит свеча. Но чтобы зажечь ее, тебе нужно огниво и трут. У тебя есть такие предметы?

(Имущество героя указано на листе персонажа).

Без огнива он должен и дальше все искать в темноте на ощупь. В противном случае прочтите или перескажите:

Порывшись в темноте в своем багаже, ты, наконец, нашел, чем можно зажечь огонь. Держа перед собой трут, начинаешь щелкать кресалом, пока на трут не вылетает искорка, из которой разгорится пламя.

Теперь приходит черед свечи, и проходит почти минута, прежде чем зажигается долгожданный свет. К несчастью сам процесс был отнюдь не тихим…

Теперь обратитесь к игрокам других героев:

Вы просыпаетесь посреди ночи от того, что кто-то в комнате устроил немалый шум. И если благословение крепкого сна еще позволило вам проигнорировать, как кто-то рылся в вещах, то щелчки кресала разбудили вас всех.

Теперь пришло время отслеживать действия всех героев (то есть всех, кто спал в комнате). Подождите, пока каждый не расскажет о своих действиях.

Если герой крадется к двери и пытается открыть ее, прочтите или перескажите:

Как можно тише, шаг за шагом пробираешься через комнату к двери. По счастью, падающего в окно лунного света хватает, чтобы отыскать дверь, ни обо что не споткнувшись. Продолжая прислушиваться к доносящемуся издалека зловещему плачу, ты мягко нажимаешь дверную ручку.

Но открыв дверь, ты тут же клянешь про себя нерадивого хозяина, который давным-давно должен был смазать петли – дверь издает громкий скрип. В тот же миг плач замолкает.

Теперь обратитесь к игрокам других героев в номере:

Мерзкий скрип врывается в ваши сны и грубо вас пробуждает. Открываете глаза и осматриваетесь в поисках источника столь ужасного звука. Ваш взгляд падает на фигуру у двери, которая вероятно собирается открыть дверь.

Совет: глаза и уши героев

Сейчас Хозяин заменяет чувства отдельных героев. Поэтому вы должны рассказывать игрокам, что их герои видят и слышат. Игроки решают, как их герои отреагируют. Если герои заговорят друг с другом, не мешайте им.

Именно обсуждение между самими героями и составляет важный стимул ролевой игры, и вы, как Хозяин, должны дать им время поговорить. Это имеет смысл, например, когда проснувшиеся герои спрашивают разбудившего их, зачем он поднял этот шум, а тот в свою очередь рассказывает им о рыданиях. В случае необходимости вы должны напомнить первому герою, что его товарищи крепко спали, а потому ничего не знают о рыданиях. Лишь когда у игрока появляется конкретный вопрос к вам, или герой снова хочет что-то сделать, наступает ваше время говорить.

Если герой будит других героев.

Тогда вы должны спросить у него зачем и как он собирается будить своих товарищей. Затем опишите тому, кого будят, что он чувствует – как он пробуждается от глубокого сна, потому что кто-то мягко его толкает, дико трясет, шепчет что-то на ухо или что там еще первый герой собирался делать.

А вот реакцию пробудившихся героев должны описывать их игроки: вяло пробормотав что-то, поворачиваются на другой бок, испуганно вскакивают или сразу просыпаются в полном сознании.

Совет: новые факты

Если нужно, не стесняйтесь и придумывайте новые детали, дополняющие приведенную в приключении информацию. Например, мы считаем излишним давать готовое описание того, как именно выглядят постели героев.

Но если вдруг кому-то из героев захочется спросить, как же именно выглядит его кровать, просто опишите ему, как вы ее себе представляете. Для постоялого двора, на котором ночуют герои, мы даем план здания. Естественно, это всего лишь эскиз. Добавьте к голым описаниям деталей по-вашему вкусу. Аналогично, и пол спальни может быть из скрипучих половиц, а может из каменных плит, может быть новеньким или истертым – ваше решение формирует этот мир.

Но придерживайтесь контекста реалий Авентурии. Пол из чистого золота будет столь же неприемлем, как и из современного ламината.

Другие возможности

Само собой, есть много других вариантов, и всего приключения не хватит, чтобы описать их все. В таких случаях вам придется немного импровизировать, но это не так уж трудно. Поэтому типичная задача Хозяина – выслушать, что хотят делать игроки, и подумать, исходя из представленной в приключении информации, что из этого может выйти. Вы арбитр и вы режиссер. Поэтому у вас всегда есть свобода решения. Позадавайте к каждому сценарию как можно больше вопросов перед игрой, затем вам останется лишь давать оказавшиеся наилучшими ответы на действия игроков.

Чтобы немного помочь вам с импровизацией, вот кое-какая информация, которую можно сообщить игрокам в зависимости от ситуации:

* Плач доносится с чердака, попасть на который можно лишь из коридора через люк в потолке. Если лестница громко заскрипит, или кто-то громко разговаривает, плач ненадолго стихнет, но зазвучит спустя несколько секунд.

* В общем номере кроме героев никого нет. В соседних номерах могут спать другие люди, которых наверняка разбудят громкие крики или стук в дверь. Все эти номера находятся на втором этаже как и номер героев.

* Спальня хозяина постоялого двора расположена на первом этаже возле кухни. Если только галдеж не переместится на первый этаж, он будет счастливо спать, потому что у него был хлопотный денек.

Убедитесь, что проснулись действительно все герои. Потому что если кто-то продолжает спать, значит им не могут играть, и игрок заскучает. А скуки следует избегать в первую очередь.

Еще один совет: магия

Некоторые герои могут колдовать. Это наделяет героев важной силой, но правила для магии сложноваты для начинающих. Поэтому мы рекомендуем играющим за волшебников пока воздержаться от колдовства и подождать до второго приключения, где для магии найдется много полезных применений.

И только если вы действительно уверенны, что этого хотите, можете прочесть в приключении «Сокровища Гонара Горна» правила для колдовства.

На лестнице

Когда хотя бы один герой выйдет из комнаты на лестницу, можете прочесть следующее.

На лестнице гораздо темнее, чем в номере, потому что тут нет даже окошка, через которое могла бы светить луна.

Плач здесь слышится громче чем раньше, но все равно его источник не здесь.

Однако на плач накладывается другой звук – громкий храп, вероятно доносящийся из какого-нибудь одноместного номера.

Опять подождите, чтобы узнать, что хотят делать герои. Когда кто-нибудь выходит из спальни, спросите его, что он делает. Помимо вопроса, есть ли у него источник света, интересно также будет узнать, взял ли он оружие.

Ведь спал он без доспехов и снаряжения. Чтобы надеть доспехи или собрать важные вещи, само собой, потребуется какое-то время, и за это время другие герои могут уйти на лестницу и действовать там без него.

Герои в одноместных номерах

Если один или больше героев остановились в одноместных номерах, тогда это будут комнаты 1, 2 и 3. В зависимости от того, насколько чутко спят эти герои, их разбудит либо скрип двери общего номера, или же когда остальные герои выбегут на лестницу – решать это должны только они сами. Но вы не должны позволять кому-либо спать слишком долго, чтобы никто из игроков не начал скучать.

Следующий текст предназначен для героев в одноместных номерах:

Ты просыпаешься от какого-то шума, доносящегося снаружи твоего номера.

Немного послушав, можешь разобрать, как кто-то ходит по лестнице. В то же время слышишь другой звук, чуть подальше – плач ребенка.

Но плач какой-то странный, что-то с ним не так.

Этой информации должно быть достаточно, чтобы любой герой отправился выяснять, что там за звуки. Конечно, может случиться и так, что какой-нибудь герой окажется чересчур осторожным и не захочет лезть в это дело.

Тогда просто описывайте им, что они видят из действий остальных героев. Никто не может заставить их участвовать в приключении – но есть надежда, что рано или поздно им станет скучно, и тогда они присоединятся к остальным.

Люк

Если герои прислушиваются на лестнице, то есть ближе к источнику звука, самое время прочесть следующий текст:

Ты тихонько идешь по коридору, пытаясь определить источник плача, и, в конце концов, приходишь к мнению, что он доносится сверху. Посмотрев наверх, видишь в потолке над лестницей люк, вероятно ведущий на чердак. Однако люк находится на высоте где-то два с половиной метра, поэтому прямо сейчас добраться до него не получится.

Получить помощь

Возможно, героям придет идея (не совсем героическая) поискать у кого-нибудь помощи. Если они постучаться в двери номеров, результат будет самый разный.

Номера 1, 2 и 3

Что происходит в номерах 1, 2 и 3 зависит от ночующих там героев. Если никто из ваших героев там не остановился, значит эти комнаты пустуют. Позвольте сперва героям в коридоре рассказать, что они хотят сделать (например, осторожно постучаться, сразу войти и т.д…), а затем вы описываете герою в этой комнате, что он видит и слышит: внезапно раздался стук в дверь, или дверь неожиданно распахнулась, и кто-то вошел в комнату. Затем пусть этот игрок расскажет, как его герой реагирует (вскакивает и хватает оружие, продолжает спать, что-то говорит…), а затем описываете вошедшему, что видит он. Но как только герои начинают говорить друг с другом, вам больше нет нужды описывать, что один сказал другому – сейчас игроки обойдутся и без вас.

Совет: кто что знает?

В такой ситуации важно, чтобы игроки различали, что знают они, и что знают их герои.

То есть игрок-то прекрасно знает, что это герой другого игрока пришел к нему с совершенно мирными намерениями, но вот сам герой знать этого не может – и вполне возможно, что он сперва подумает, что это грабитель.

Номер 4

В номере 4 остановился торговец, который, однако, слишком боязлив, чтобы как-то помочь героям. На стук он не ответит, а если герой все-таки войдет, можете прочесть ему следующее:

Когда свет твоей лампы падает на кровать, ты видишь сидящего там тучного мужчину в ночном колпаке, натянувшего одеяло до подбородка и глядящего расширенными от страха глазами. Не похоже, чтобы из него вышел хороший помощник.

Мужчина слишком напуган, чтобы как-нибудь помочь герою. Когда герой скажет, что никто не собирается причинять ему вред или грабить, он немного успокоится, но из кровати все равно не вылезет.

Вместо этого он скажет: «Какая замечательная идея прекратить этот ужасный плач… Да, с таким шумом совершенно невозможно спать… И будьте столь любезны закрыть дверь в мой номер. В коридоре обычно ужасно дует, а я очень легко простужаюсь».

Номер 5

Из пятого номера доносится могучий храп, слышимый даже в коридоре. Остановившийся там наемник этим вечером явно перебрал хмельного, и ни за что не проснется. Если его сильно трясти или облить холодной водой, он что-то пробормочет, повернется на другой бок и захрапит пуще прежнего.

Номер 6

В шестом номере остановилась здоровенная торвалька, которой ночная суматоха резко не нравится. Если герои обратят ее внимание на плач, блондинка возьмет огромный топор и примкнет к дальнейшим поискам – но все равно останется в задних рядах, поскольку все, что хоть как-то может быть связано с колдовством или даже

привидениями, вызывает у нее «разумную осторожность». Если спросить ее имя, она представится Ханка Тирасдоттир. Скорее всего, она вскоре подружится с героями.

Трактирщик

Если герои спустятся к хозяину и обратят его внимание на плач, он будет весьма не рад подобного непорядку. Прочтите или перескажите:

В поисках хозяина вы прошли через кухню и попали в его спальню, где и сидит трактирщик в ночном колпаке и с испуганным лицом. Рассказываете ему о странных звуках, но он лишь морщит лоб: «Плач, говорите? Нет, никогда не слышал. И откуда он доносится? С чердака? Ужас какой»!

Он идет за вами на второй этаж, где сам прислушивается, а затем испуганно говорит: «Звучит почти как плач ребенка! Но как он мог попасть на чердак? Послушайте, вы все люди отважные.

Я дам каждому по серебряному талеру, если вы отправитесь наверх и выясните источник этого звука. А если вы даже сумеете устранить его причину, вернув покой мне и моим постояльцам, тогда я увеличу награду по пяти талеров каждому».

Само собой, вы можете расширить диалог с трактирщиком.

Хозяин может одолжить героям лампы или иные подручные средства, если его об этом спросят. Стремянка у него тоже есть, вот только лежит она как раз на чердаке, сразу возле люка.

Если спросить его о чердаке, он ответит: «Там наверху всякий хлам, ничего ценного. Я очень редко поднимаюсь наверх, уж где-то с год там не был».

Если герои не примут поручение хозяина, а вместо этого вернутся по койкам, тогда тот разбудит слугу и отправит его за городской стражей, чтобы та позаботилась о проблеме.

Если следующие десять минут герои ничего не делают, прибывают шестеро стражей и поднимаются на чердак.

Заодно это означает, что героям не доведется испытать оставшееся приключение (и более того, дальнейшие части приключения тоже).

Совет: сдрейфившие герои

Если ваши игроки действительно такие осторожные, что ждут вмешательства стражи, тогда вам следует донести до них одну простую мысль: приключение – это не то, в чем участвуют, постоянно перекладывая грязную работу на других.

Поэтому, если они хотят быть героями, то вот им идеальная возможность начать. В противном случае им следует сидеть дома...

Но тогда самыми захватывающими событиями в их жизни будут деревенские слухи.

Люк на чердак

На чердак ведет запертый деревянный люк в потолке возле лестницы на первый этаж. Он расположен примерно в двух с половиной метрах от пола, поэтому, даже вытянув руки, его не достать. Правда сам засов, судя по виду, отодвинуть будет нетрудно – ни навесного замка, ни замочной скважины в люке нет. Поэтому единственный вопрос, как попасть наверх, поскольку плач определенно доносится оттуда.

Вряд ли герои потратят много времени на поиски решения – или сильный герой поднимает своего товарища, или, намного проще, кто-то принесет стул или табурет. В общем номере у каждой кровати стоит табурет, а в одноместных номерах есть даже стулья. Став на стул, будет совсем нетрудно дотянуться и отодвинуть засов. Но к несчастью затем выяснится, что сам люк довольно тяжел, и нужна большая сила, чтобы откинуть его. А потому игрок должен выполнить проверку Силы.

Проверка атрибута

Что ж, вот и пришло время вам узнать о, возможно, важнейшем правиле фэнтезийных ролевых игр – проверке. Всякий раз, когда герой делает что-то, в успехе чего вовсе не уверен, вы, как Хозяин Игры, можете потребовать от него выполнить проверку.

В случае с тяжелым люком герой должен доказать, что достаточно силен, чтобы откинуть его – поэтому он должен выполнить проверку Силы. Для этого, во-первых, нужен 20-гранник, во-вторых, значение его Силы (КК). Тем выше значение, тем сильнее герой, и тем выше для него вероятность успешно выполнить проверку. Вполне логично, ведь сильному герою справиться с этой задачей проще, чем слабаку. Подобным образом можно проверять все восемь атрибутов – Мужество, когда нужно будет сохранить спокойствие перед лицом опасности, Обаяние, когда герой захочет убедить кого-то в чем-нибудь, Мудрость, когда нужно решить головоломку, и т.д.

Подробнее об атрибутах см. «Базовые правила», стр. 15.

Теперь игрок должен бросить кость. Если выпавшее число не превышает Силу героя, значит проверка успешная, и герой может поднять крышку люка. Если выпало больше, чем Сила героя, то, несмотря на все его старания, у него ничего не вышло – люк приподнимается всего на ширину пальца, но не выше. А потому герой должен слезть со стула и дать попробовать кому-нибудь еще.

Гораздо интереснее, когда герой, открывающий люк, не стоит на стуле или табурете, а удерживается на руках другим героем. Потому что теперь проверку Силы должны выполнять оба героя, и стоит только одному потерпеть неудачу, чтобы люк не открылся. Если у всех героев будут на редкость неудачные броски костей, и никто из них не сумеет открыть люк, это вовсе не означает конец приключения. Поощрите героев придумать что-то еще. Почему бы, к примеру, не принести второй стул и не попытаться вдвоем? Также кто-то может помогать снизу черенком от метлы или другим длинным предметом. В таком случае лишь одному из команды достаточно будет преуспеть в проверке, чтобы откинуть люк.

Если же ваши игроки придумают какой-то свой способ, кажущийся вам разумным, дайте им его опробовать. Мы не можем тут охватить все возможные идеи, которые могут прийти вашим игрокам, поэтому вы должны (и это ваше право) просто прибегнуть к своей роли арбитра, решая, что имеет смысл, а что нет. Здравый смысл гораздо важнее правил. Если упирающийся в люк герой оговаривает, что он открывает люк очень тихо и осторожно, плач становится гораздо громче, потому что теперь его не заглушает крышка люка. Однако если герой не столь осторожен, плач резко обрывается – и больше не возобновляется.

Прочтите или перескажите:

Открыв люк, видишь типичный чердак – наклонные балки, соединяющиеся стропилами, на которых лежит черепица. Прямо перед тобой на полу лежит стремянка, которая, вероятно, раньше использовалась, чтобы легче было лазить на чердак. Еще дальше видишь какие-то предметы, накрытые тканью, вероятно, старую мебель.

Но по-настоящему странно то, что помещение освещается рассеянным голубоватым светом. Никакие свечи или лампы, насколько тебе известно, не могут давать такой свет. Увы, но источник света прямо за тобой, с той стороны, где у люка петли. Так что тебе остается лишь полностью залезть наверх и оглянуться, если хочешь увидеть источник света.

Само собой, герой может попробовать достать стремянку, чтобы облегчить себе и остальным героям путь на чердак. Однако при этом он поднимет такой шум, что теперь плач точно стихнет.

Печальный дух

Если до сих пор плач не умолк из-за поднятого при открытии люка или доставании лестницы шума, он все равно резко оборвется, когда герой заглянет за люк.

Прочтите или перескажите:

Перед тобой открывается примечательное зрелище – в дальнем углу чердака в большом, изъеденном молью вольтеровском кресле сидит человек. А нет, не человек, понимаешь ты, взглянув получше.

Во-первых, странный свет испускает вовсе не его лампа, а он сам – похоже, он светится изнутри. А особенно светятся его большие, широко распахнутые глаза. Кроме того, сквозь него явно различим узор кресла – он по сути прозрачный!

Настоящее привидение!

Для героя, лишь начинающего свою карьеру, это уже чересчур.

И сейчас самое время для второй проверки, на этот раз Мужества. Но поскольку зрелище уж очень необычное, обычной проверки будет недостаточно – она получает осложнение (штраф) в два очка.

Модифицированные проверки атрибутов

В особенных ситуациях проверки могут быть легче или тяжелее обычного. При проверке Мужества, осложненной на 2 очка (проверка Мужества +2) игроку нужно сделать более удачный бросок, чем обычно.

Конкретно, модификатор проверки вычитается из значения атрибута, и результат броска не должен превышать этого нового, ухудшенного значения. Например, если у героя Мужество 13, то он должен отнять 2, и потому результат броска не должен быть выше 11 (13-2=11).

В других случаях проверка может иметь отрицательный модификатор, что означает, что ее легче пройти.

В этом случае указанное число прибавляется к значению атрибута, а потому вероятность успеха будет выше. Если требуется проверка Мужества -2, тогда модифицированное значение Мужества будет 15 (13+2=15).

Подробнее о модифицированных проверках атрибутов можно прочитать на стр. 15 «Базовых правил».

Лишь тот герой, кто пройдет проверку Мужества со штрафом, может осмелиться подойти ближе. Но как только один герой окажется достаточно храбрым, все остальные тоже могут собраться с духом и последовать за ним – если захотят, конечно.

Теперь вы описываете происходящее в зависимости от действий героя. Если он вернется и закроет люк, плач немедленно возобновится. Однако если он заберется наверх, тогда призрак будет ожидающе смотреть на него и жестами манить к себе.

Однако призрак так и не сможет заговорить с героем – его губы шевелятся, но издают лишь слабый шепот, который не разобрать с такого расстояния.

Неважно, что делают герои, призрак останется сидеть в кресле, пытаясь им что-то сказать. Выражение лица у него скорее отчаянное, чем угрожающее, но вам не следует вселять в героев чувство безопасности – ведь никто из них никогда раньше привидений не видел.

Если играющая за волшебницу спросит, знает ли она заклинание, создающее подобные образы, можете ответить ей, что на такое способно заклинание иллюзии.

Но больше ничего, что сейчас пригодилось бы, она не знает.

Совет: Герои атакуют

Рано или поздно, игрока посетит идея, что лучше всего избавиться от духа с помощью оружия. Тут-то и придет время им уяснить, что в Авентурии не все, что является странным, должно одновременно быть и враждебным.

Сила оружия тут совершенно не поможет, поскольку любое оружие попросту проходит сквозь духа и причиняет вред в основном старому креслу, в котором тот сидит.

Опишите игрокам, что пронзаемый мечами дух лишь продолжает грустно смотреть и пытается что-то сказать героям. Иногда даже самая агрессивная группа героев должна сообразить, что силой они ничего не смогут добиться.

Когда герой наберется, наконец, мужества и приблизится к духу, тот снова начнет рьяно шептать. Однако, чтобы разобрать слова духа, надо буквально сесть в его кресло. Чем герои ближе, тем понятнее им рассказ. Для пущего эффекта вам следует все слова духа произносить только шепотом.

Прочтите или перескажите:

- Ради всех богов, пожалуйста, помогите! Я совершил ужасный проступок, но уже многократно раскаялся. Однако, я не могу обрести покой из-за лежащего на мне проклятия. Если вы честные люди, я прошу вас во имя всех богов, сжальтесь и снимите с меня это проклятье!

Прозрачная сущность, больше всего похожая на изможденного мужчину примерно 40 лет, умоляюще смотрит на вас и заламывает прозрачные руки.

- Я страшно согрешил против богов. Ослепленный обуявшей меня алчностью, убил я жреца Всемогущего Эфферда, ибо при нем было много денег. Я посчитал, что Эфферд не заметит внезапной пропажи одного из своих слуг. Поэтому я предложил жрецу свои услуги проводника.

И когда он склонился над ручьем попить, я взял большой камень и разбил ему голову. Но удар вышел неточным.

И хотя жрец рухнул и был серьезно ранен, но прежде чем умереть, он наложил на меня это ужасное проклятие. Он сказал, что вечно мне не обрести покоя, пока его деньги не попадут в его храм… Да, а потом он все-таки умер. Я спрятал его тело в лесу, но деньги забрал с собой. Но тут пошел дождь, да такой яростный, какого я в жизни не видел. Я испугался, и поэтому спрятал деньги. Потом я пришел сюда, но по пути простудился… У меня началась лихорадка, и мне становилось все хуже. А потом… Что ж, прежде, чем я успел хоть кому-то рассказать о том, что натворил, я умер. И с тех пор я скитаюсь по городу, но никто не в силах помочь мне, и так уже больше двадцати лет.

Лишь раз в году, в годовщину убийства, становлюсь я доступен для чувств смертных, и тогда я могу лишь надеяться, что кто-нибудь услышит меня и придет. И вот, наконец-то, я услышан. Теперь я молю вас во имя всех богов – я обрету свободу, когда деньги будут вынуты из тайника и доставлены в храм Эфферда, а над могилой убитого жреца прочтут молитву. Сжальтесь же над моей проклятой душой и освободите меня от вечных мук!

Естественно, сейчас герои могут подробнее расспросить духа. Например, они могут спросить, где он зарыл сокровища и жреца. Если герои все-таки об этом так и не спросят, дух сам им расскажет, прежде чем они покинут его.

Вот вам дополнительная информация, чтобы вы могли общаться от лица духа с героями (и не забывайте, говорить только шепотом), на предварительно не расписанные здесь темы.

Если же они зададут вопросы, на которые подходящих ответов в тексте нет, тогда вы должны будете сымпровизировать и придумать что-нибудь подходящее.

Раскаивающегося убийцу зовут Гонар Горн, и он неохотно откроет, что зарабатывал не только в качестве проводника по окрестным лесам, но промышлял и контрабандой, мошенничеством и откровенным разбоем. Родственников у него нет, жил к западу от Хонингена на заброшенной ферме – и там же он зарыл деньги.

Имя своей жертвы он не знает, но, само собой, может описать героям тайник с сокровищами и место, где он схоронил жреца.

Дорога к тайнику с сокровищами

- Выйдите из Хонингена через южные ворота, затем идите где-то два часа до развилки, ведущей на запад к ферме Мадальеба.

Сверните туда и идите примерно час – там будет валун, похожий на тролля, возле него дорога поворачивает на юг. Там вы должны отыскать старую и почти заросшую дорогу, ведущую на северо-запад. Примерно к полудню выйдете к старой ферме. Эта ферма давно стоит заброшенной и уже частично развалилась. В главном строении я разбил небольшой лагерь, но сокровища я спрятал в подвале под кухней. Там в подвале есть камень, на котором я вырезал крест.

Вытащите камень из стены, за ним будет выемка. Туда я и спрятал все свои сокровища, а самое главное – сокровища жреца. Узнать их просто – они сложены в сумку

из рыбьей кожи. По большей части там золотые монеты, но есть чаша с жемчужинами и нефритовый дельфин.

Но, пожалуйста, не повторяйте моей ошибки, и не дайте себе соблазниться ценностью этих предметов. Потому что на них проклятие, и оно будет снято, лишь когда эти вещи будут предоставлены заботам жрецов Эфферда!

Жрецы и боги

Жрец, обычно называемый в Авентурии посвященным, это человек, посвятивший себя определенному богу, и могущий пользоваться особыми силами своего бога (называются Энергией Кармы). Большинство авентурийцев почитают богов, потому что не просто верят в них, а знают, что они существуют. Двенадцать Богов, самый большой и влиятельный пантеон Авентурии, состоит из братьев и сестер, среди которых есть и бог моря Эфферд.

Дорога к могиле жреца

- *Через ферму протекает небольшой ручей. Вы должны подняться по нему до источника. Он берет начало на поляне на склоне горы. Дороги туда нет, поэтому вы должны соблюдать осторожность, чтобы не вспугнуть диких животных или других обитателей лесов. Там ведь водятся не только волки да медведи, но еще и гоблины, лесные шраты и более ужасные существа! Добравшись до источника, вы должны пойти по склону вправо, пока не увидите на круче корни поваленного бука. Среди корней я и схоронил жреца, завалив его камнями.*

Как уже было сказано, точный ход обсуждения предсказать невозможно, и если герои не получат всю указанную информацию – ничего не попишешь. Однако вам также следует проследить, чтобы они узнали, что им нужно отыскать и вернуть сокровища убитого жреца и прочесть молитву над его могилой.

Кроме того, они, само собой, должны знать дорогу к сокровищам и к могиле – если это потребуется, дух должен повторить описание несколько раз, потому что он тоже хочет быть уверенным, что герои смогут выполнить задание должным образом.

Если хотя бы один герой пообещает, что возьмется за эту задачу, чтобы тем самым дать духу вечный покой, дух взглянет с облегчением и скажет:

- *Вы хорошие люди, и я столь многим вам обязан, но к несчастью, мне нечем вам отплатить. Возьмите же в качестве благодарности остальные сокровища из моего тайника, которые не в сумке из рыбьей кожи. Их там немного, но все лучше, чем ничего.*

После этих слов свечение, все это время льющееся из полупрозрачной фигуры, угасает, дух становится все более смутным, пока совсем не исчезает из виду.

На этом приключение заканчивается – и ваши герои получили первую возможность доказать свою отвагу и героизм. Тем не менее, история проклятия Эффердора на самом деле только начинается.

Но остаток ночи будет спокойным, и не будет больше никаких жутких рыданий. А потому герои могут вернуться в свои постели и попробовать урвать немного сна, перед тем как приступить назавтра к действиям – ведь мы надеемся, что они сдержат свое обещание, и на следующий день отправятся в путь.

Очки приключения

В конце каждого приключения начисляются очки приключения (АР) – это мерило того, насколько герой стал опытней, а также они служат наградой за специальные деяния. Позже каждый игрок может использовать эти очки для улучшения показателей своего героя. Но пока мы это рассматривать не будем. Каждый участвовавший в приключении герой гарантировано получает 10 АР. Каждый герой, поднявшийся на чердак, получает еще 10 АР.

Говоривший с духом получает 5 АР.

А пообещавший выполнить его мольбу (или присоединившиеся к обещанию) получает еще 5 АР.

Обратите внимание, чтобы при распределении награды никого не обделить, и наоборот, никого не противопоставить товарищам – если герой полностью узурпировал диалог с духом, а остальным не дал и слова вставить, это еще не повод давать ему больше АР.

Подробнее об очках приключения см. «Базовые правила», стр. 196.

Однако сейчас у героев нет времени покупать на свои очки новые таланты или улучшать уже существующие. Самосовершенствование всегда требует определенного времени, им нельзя заниматься походя, между делом.

Приключение второе: Сокровища Гонара Горна (Der Schatz des Gonar Gorn)

Как и первое приключение, это тоже начинается с короткого вводного текста. В зависимости от того, как давно было сыграно первое приключение, может иметь смысл, чтобы вы или кто-то из игроков кратко просуммировал, что произошло раньше.

Прочтите или перескажите:

Когда вы просыпаетесь утром, поначалу все происшедшее кажется вам странным сном – плач, поход на чердак и в особенности светящийся дух с его просьбой к вам. Но постепенно вы понимаете, что все это было на самом деле.

Что ж, тогда вы знаете, что делать. Полные решительности, собираете свои вещи и после плотного завтрака покидаете постоялый двор. Снаружи светит солнышко, по-весеннему тепло и приятно – подходящая погода для вылазки на природу.

Город вновь бурлит активностью, как и вчера и, возможно, во все предыдущие дни. Никто из спешащих прохожих и не подозревает о вашей ночной встрече и, скорее всего, вы бы и сами не поверили, произойди она с кем-то другим. Но вы не переживаете. Полные энергии подходите к южным воротам, чтобы отправиться по указанной духом дороге. Или вы хотите сперва прикупить кое-что? Тогда вам нужно отправиться сейчас на рынок или остановиться возле лавки.

Рекомендуем не отыгрывать все возможные покупки во всех подробностях, потому что это может слишком затянуться, и как минимум кому-то из игроков станет скучно. Список товаров и цен можно посмотреть на стр. 265 «Базовых правил».

Покупки с подробностями

Естественно, можно отыгрывать и покупки, если вам и вашим игрокам подобное нравится. Тогда вам необходимо отвлечься от текста и немного поимпровизировать. Прикиньте, какой торговец продает желаемые товары: ремесленник (например, кузнец или изготовитель луков), лавочник или, возможно, травник. Затем подумайте, каким человеком может оказаться этот продавец – ворчливым или дружелюбным, деловитым, хитрым или скрытным.

Затем наступает черед героев выяснить, где продаются нужные им товары – лучший способ спросить того, кто знает, например трактирщика. Когда они отыщут нужного им торговца, вы должны сыграть его роль и начать торговаться с героями. Хороший продавец старается продать покупателям самые дорогие из своих товаров – и, разумеется, намного дороже, чем они действительно стоят. Итак, пришло время поторговаться – завысьте цену из списка в правилах как минимум на четверть и потихоньку опускайте ее в зависимости от сноровки героев, но не ниже, чем до двух третей первоначальной цены.

И еще одно, пока не забыли – если герои договорились с трактирщиком о награде, за то, что они прекратят рыдания, он выдаст им деньги утром с многословной благодарностью.

Дорога в приключение

Прочтите или перескажите:

Как там дух описывал дорогу? Выйти из Хонингена через южные ворота, затем через два часа свернуть на запад, по дороге к ферме Мадалиеба. Пока все ясно, и не

прошли вы и десяти миль, как обнаружили тележную колею, уходящую с основной дороги в лесную глушь. К счастью погода все еще теплая и солнечная, поэтому даже тем из вас, кто больше привык к городам, незнакомая обстановка кажется красивой и безопасной. Дорога петляет по диким лугам и небольшим лесочкам. Справа и слева тянутся ряды холмов, вероятно даже не имеющих своих названий. Час спустя дорога подходит к бросающемуся в глаза валуну у резкого поворота налево. Присмотревшись к скале, видно, что ветер и дожди придали ему схожесть с крупной человекообразной фигурой. А может, слухи верны, и тролли под лучами солнца обращаются в камень?

И да, присмотревшись как следует к обочине, вы видите, что когда-то давно тут было ответвление, ведущее вправо. Должно быть, именно об этой дороге говорил дух. Хотя она почти полностью заросла, но острый глаз еще может что-то различить.

Вы уже встречались с проверкой атрибутов в первом приключении, и сейчас время для вас и ваших игроков познакомиться со следующей разновидностью проверок – проверкой таланта. Ведь различить дорогу совсем непросто – ею не пользовались десятилетиями, и в некоторых местах она полностью заросла кустарником.

Чтобы не заблудиться, нужны определенные знания. В данном случае эти знания отображены в таланте «выживание».

У каждого из героев в его листе персонажа указаны далеко не все таланты, но выживание это так называемый «основной талант», а потому у каждого героя есть как минимум зачатки навыков этого таланта.

Сперва прочтите, как работает проверка таланта, затем выберите героев для проверки (лучше всего брать тех, у кого самое высокое значение нужного таланта).

Если одной проверки окажется недостаточно, тогда и остальные герои должны проверить свое умение выжить на природе.

Проверка таланта

Не пугайтесь следующего текста. Он такой длинный по единственной причине – чтобы вы могли легко усвоить основы. Совсем не обязательно читать его полностью, просто посмотрите те пункты, к которым вас отсылает предыдущий текст.

Проверки талантов в чем-то сложнее (а потому и интереснее) проверок атрибутов, которые вы уже освоили в прошлом приключении.

Проверка таланта состоит из трех проверок атрибутов. Для таланта «выживание» это будут проверки Интуиции (IN), Ловкости (GE) и Телосложения (KO).

Итак, подвергнем игрока данного героя первой проверке – он должен выбросить на 20-граннике не больше, чем значение его Интуиции. В случае успеха он переходит к проверке Ловкости, и если с ней тоже все будет хорошо, к проверке Телосложения. Если все три проверки атрибутов будут успешными, тогда и проверка таланта считается успешной, и вы можете прочесть ему раздел «Успешная проверка». Если же одна или более проверок атрибутов провалится, это еще не означает автоматической неудачи проверки в целом – у героя есть так называемые «очки таланта», которые могут скомпенсировать неудачу.

Когда проверка атрибута проваливается, герой может воспользоваться очками данного таланта, чтобы временно повысить значение проверяемого атрибута и тем самым успешно пройти проверку.

К несчастью, используемые для этого очки таланта расходуются, и уже не могут применяться в двух других проверках атрибутов. Поэтому, если вторая или третья (или обе сразу) проверки также окажутся неудачными, герой может воспользоваться только теми очками данного таланта, которые не потратил для первой проверки.

Попробуйте, это просто. Игрок должен сейчас сделать проверку IN своего героя. Проверка успешная? Если да, прочтите c). Но если он выбросил слишком много, прочтите пункт a).

a) Пришла пора игроку распечатать кубышку с очками таланта. Если у него достаточно очков таланта, чтобы увеличить значение IN настолько, чтобы проверка

оказалась успешной, прочтите b). Но если бросок был настолько плохой, что всего запаса очков таланта будет недостаточно, тогда неудачу терпит не только проверка атрибута, но и всего таланта. В этом случае прочтите пункт «Неудачная проверка».

b) Запомните, сколько очков вы забрали из имеющихся очков таланта, потому что они тратятся, и в остальной части этой проверки Таланта не используются. Но как бы там ни было, а первая проверка удалась, и потому сейчас можно перейти к c).

c) Первая из трех проверок успешна. Теперь очередь второй проверки, проверки GE. Снова бросается 20-гранник и результат сравнивается с показателем GE. Если проверка успешна (результат броска не превышает значения GE), тогда переходите к f). В противном случае прочтите d).

d) Остались ли еще очки таланта? И если остались, то хватит ли их, чтобы увеличить значение GE настолько, чтобы проверка вышла успешной? Если да, переходите к e). Если нет, значит провалена не только проверка GE, но и всего таланта, и сейчас самое время прочесть раздел «Неудачная проверка».

e) Возьмите необходимые очки из значения таланта (или же из очков таланта, оставшихся после первой проверки, если вы их уже тратили), и затем сделайте третью, последнюю проверку в пункте f).

f) Две проверки были успешны, и сейчас время третьей, проверки KO. И снова герой должен сделать бросок. Проверка успешная?

Если да, то поздравляем, потому что три успешных проверки атрибутов означают успех проверки таланта. Теперь прочтите раздел «Успешная проверка». Если же нет, тогда продолжаем пунктом g).

g) Не сдавайтесь! В конце концов, у игрока еще есть шанс помочь значению KO очками таланта, если их еще достаточно. А потому посмотрите, сколько еще осталось неизрасходованных очков таланта после двух проверок атрибутов (намного легче было бы, если бы игрок их вообще еще не тратил). Очков хватает?

Если да, тогда все отлично, проверка спасена от провала и тем самым успешно выполняется проверка таланта. В этом случае можете переходить к разделу «Успешная проверка». Если нет, тогда вам остается лишь прочесть раздел «Неудачная проверка».

После проверки

Если при проверках одного и более атрибутов игрок потратил очки таланта, они не исчезают навсегда. Как только он захочет при следующей возможности пройти проверку выживания, к его услугам снова будут все очки этого таланта. А вот увеличение значений атрибутов с помощью очков таланта во время проверки наоборот временное. После каждого броска возвращайте значение атрибутов к их обычному уровню. Если у вас еще остались вопросы о проверках талантов, можете почитать «Базовые правила».

Колдовство

Проверки заклинаний работают в основном так же, как проверки талантов. Колдующий герой выполняет три проверки атрибутов, которые, в случае их провала, он сможет пройти при помощи «очков магического умения». Однако колдовство – занятие изматывающее, то есть расходующее астральную энергию. Сколько именно очков астральной энергии стоит конкретное заклинание указано в его описании. Если заклинание будет успешным, герой должен потратить соответствующее количество астральных очков (не беспокойтесь, они восстановятся позже). Если проверка заклинания провалится, тогда заклинание не срабатывает и тратится лишь половина (округляя вверх) астральных очков.

Само собой, любой герой может колдовать лишь те заклинания, которые выучил – что отображено в его листе персонажа. И если заклинание стоит больше астральной энергии, чем есть у героя, оно автоматически обречено на неудачу.

Подробнее об этом можно прочесть на стр. 167 «Базовых правил».

Неудачная проверка

Дух говорил, что дорога была заброшенной еще при его жизни. Правда, он не сказал, сколько с той поры прошло времени – а пройти его должно было изрядно. Хотя сразу после поворота еще можно различить, что когда-то тут была дорога, но сейчас лес давно уже вернул свои позиции. Ты откровенно не имеешь ни малейшего понятия, куда идти дальше.

Если хотя бы один герой успешно пройдет проверку, вся группа сможет отправиться за ним. Если же никто из героев не сможет успешно выполнить проверку, тогда прочтите нижеследующий текст.

Заблудились

Прочтите или перескажите:

Вот уже как минимум четверть часа вы не имеете ни малейшего намека, куда вам нужно идти. Сейчас, когда похожий на тролля валун уж час как остался позади, вы стоите на краю непроходимых колючих зарослей и размышляете, как быть дальше.

Возможны следующие варианты (если у ваших игроков есть иные идеи, кажущиеся вам здравыми, тогда вам следует продумать, что из этого может выйти. В конце концов, герои обязательно отыщут путь, пусть даже и потеряют при этом кучу времени):

* Герои пробираются через заросли, что будет долго и утомительно. Каждый герой должен выполнить проверку Ловкости – неудача означает потерю 1 LeP из-за царапин и ссадин. В конце концов, спустя два часа, герои переберутся на ту сторону рощицы, но по прежнему не будут иметь и намека, куда им идти дальше. И тут наступает время встретить охотницу.

* Герои обходят заросли, надеясь отыскать дорогу на ту сторону. Это займет всего час и тем более не будет стоить потери жизненной энергии, но в целом занятие столь же бессмысленное, как и проход напролом. В этом случае им также в конце повстречается охотница.

* Герои разворачиваются и возвращаются туда, где в последний раз видели признаки дороги. Это займет у них полчаса, после чего позвольте вашим героям еще раз пройти проверку выживания. Если на этот раз они добьются успеха, вы можете сразу переходить к разделу «Успешная проверка» - с той лишь разницей, что герои попадут туда на полчаса позже. Но в случае провала и этой проверки герои потратят следующие полтора часа в бесплодных поисках, после чего их выручит охотница.

* Герои сдаются и поворачивают обратно. В этом случае они встретят охотницу перед самой тролльей скалой – почти час спустя. В этом случае они в сумме потеряют два часа: час на возвращение и еще час, чтобы отыскать-таки дорогу.

Отслеживайте, сколько всего времени теряют герои в любом из вариантов. В идеальном варианте они приходят в искомой ферме около полудня, во всех остальных у них не будет шансов вернуться в Хонинген до заката. Это означает ночлег где-то в глуши, а то и в медвежьей – пардон, разбойничьей – берлоге.

Охотница

Этот персонаж выходит на сцену лишь в том случае, если герои не сумеют сами отыскать заброшенную ферму. Она их последняя надежда, если простой способ не сработает. Но если ваши герои настолько хороши, что не нуждаются в помощи, никакой охотницы они не встретят.

Прочтите или перескажите:

Неожиданно на краю кустов, всего в нескольких шагах от вас, появляется фигура. Она как будто выросла из-под земли, и вот стоит и хмуро смотрит на вас. Это женщина в темно-зеленой и коричневой одежде, позволяющей надежно укрываться в лесном окружении. Сколько же она следила за вами? Как бы там ни было, она не проявляет враждебных намерений – большой кинжал мирно висит в ножнах на поясе рядом со шкурами каких-то мелких зверушек.

Сорокалетняя Мильвхер, полуэльфиская охотница, уже некоторое время наблюдает за героями, спрашивая себя, что «этим городским увальням» надо в ее лесу. Сейчас она

пришла к выводу, что герои не представляют опасности, зато сами нуждаются в помощи, поэтому вышла из укрытия и ждет, как герои на нее отреагируют.

Она не сильный мастак говорить с людьми. Соответственно, она ворчлива и немногословна. Тем не менее, если ее попросят, она охотно поможет героям. Так уж вышло, что к карликам она относится с большим предубеждением, поэтому она не будет спускать с такого героя глаз и всегда толкует его высказывания в худшую сторону.

Если герои предпримут какое-либо враждебное действие, тогда Мильвхер просто вновь раствориться в подлеске.

И поскольку она опытный лесной обитатель в «родной местности», ее решительно не получиться изловить, как бы преследователи ни пытались.

Постарайтесь по возможности избежать подобной ситуации, поскольку в противном случае у героев практически нет шансов отыскать ферму и выполнить обещание.

Прочтите или перескажите:

- *Вы ищите старую ферму? Конечно, я знаю, где. Она уже долго пустует. Одни развалины.*

И привидения. На вашем месте, я бы туда не ходила.

Но если вы точно хотите. Если пройдете немного туда, там будет ручей.

Оттуда просто идите вверх по течению, потому что он течет прямиком через ферму.

У Мильвхер и своих дел хватает, кроме как самой отводить героев к ферме. Только если предложить ей как минимум четыре талера, она передумает.

Она отведет героев потайной тропой, известной только ей, на что уйдет полчаса, однако убедить ее сопровождать героев до самой фермы никак не получится, поскольку она верит, что там водятся привидения.

Совет: Помощь прохожего

Как мы уже говорили, охотница – это крайняя мера, на случай если герои сами не справятся. Но это также пример того, как вы можете использовать Хозяйского персонажа (НИПа) – если герои окажутся в тупике, и у вас такое ощущение, что без посторонней помощи им не выбраться, тогда пошлите им помощь.

В лесу это может быть охотница или углежог, на тракте странствующий торговец, в городе знающий трактирщик – в зависимости от ситуации вы можете извлекать таких помощников «из шляпы». Даже если в приключении о нем ничего не говорится. Соответственно, Мильвхер также может появиться в другом месте приключения.

Но: Не выполняйте за игроков их работу. Они по прежнему герои, участвующие в приключении, и все критически важные вещи делают сами. Старайтесь использовать таких помощников очень экономно и лишь когда герои точно не могут справиться своими силами.

Идти вдоль ручья нелегко, поскольку никакой видимой тропы тут нет. На этой дороге герои потеряют еще час, пока, наконец, не окажутся на краю долины, в центре которой виднеется несколько старых и заброшенных зданий.

Большая часть долины когда-то давно была расчищена – до сих пор видны остатки пахотных полос, но с тех пор подлесок, а кое-где и небольшие деревца, вернули утраченные позиции. Должно быть, это та самая ферма.

Теперь переходите к разделу «Ферма».

Хотя бы один герой успешно прошел проверку выживания (успешная проверка)

Прочтите или перескажите:

Дорога идет по местам, которыми явно редко ходят люди. Местами еще видно, что когда-то тут регулярно ездили телеги, но это было очень давно.

Пару раз у вас возникают сомнения, что вы все еще на верном пути, но благодаря умениям вашего проводника вы вновь отыскиваете следы бывшей дороги.

Два часа вы пробираетесь по глухомани – два часа, за которые вы не встретили ни души, кроме напуганного стада оленей да нескольких кроликов, драпанувших прежде, чем вы сумели к ним приблизиться. Справа и слева теперь поднимаются заросшие лесом склоны, а параллельно вашей тропинке весело журчит маленький ручей. Затем, где-то около полудня, обогнув нависающую скалу, вы видите небольшую долину, посреди которой стоит несколько заброшенных строений. Большая часть долины когда-то давно была расчищена – до сих пор видны остатки пахотных полос, но с тех пор подлесок, а кое-где и небольшие деревца, вернули утраченные позиции. Должно быть, это та самая ферма.

Ферма

Теперь подсчитайте, во сколько герои сюда пришли. В лучшем случае сейчас около полудня, но в зависимости от задержек может быть и позже. Солнце садится примерно в восемь часов вечера.

Прочтите или перескажите:

Ферма состоит из трех зданий, расположенных буквой П – дом в центре, конюшня справа и сарай слева. Место между строениями когда-то защищалось спереди прочной каменной стеной, так что вся ферма была защищена от диких животных или даже нападения разбойников. Сейчас от этой стены остались лишь отдельные камни, в то время как сами здания частично все еще неплохо сохранились.

Хотя крыша частично обрушилась, а двери свободно висят на петлях, но стены основного здания выглядят относительно целыми. Однако все заросло крапивой и кустами.

Теперь время для проверки таланта ваших героев. В зависимости от остроты своих чувств они могут издалека заметить на ферме несколько странностей.

На этот раз герои должны одновременно пройти проверку таланта острота чувств – и именно вас решать, хотите ли вы проследить за проверкой каждого героя, чтобы удостовериться, что все делается правильно, или положитесь на игроков и просто выслушаете результаты проверки.

В отличие от первой проверки, сейчас не просто важно узнать, удастся проверка или нет, но также сколько очков таланта останется у героя после проверки. Чем меньше очков потратит игрок, тем успешнее будет проверка – и он обнаружит больше деталей благодаря своим острым чувствам.

Уровень успеха

Для некоторых проверок важно не только удались они или нет. В некоторых ситуациях может оказаться, что даже для удачной проверки есть разные градации успеха. Как говорилось в объяснении проверки таланта, у героя есть определенное количество очков таланта для компенсации проваленных проверок атрибутов.

Если после проверки третьего атрибута у героя все еще останутся очки таланта, тогда количество этих очков определяет уровень успеха – чем их больше, тем лучше. И, само собой, ни у кого не может остаться больше очков, чем было в начале.

Подробнее на эту тему можно прочесть в «Базовых правилах» на стр. 122.

Прочтите игрокам текст в зависимости от уровня успеха.

Намного веселее, конечно, когда вы сначала читаете текст для тех, кто провалил свои проверки, а затем переходите к более успешным результатам.

Проверка не удалась

Прочтите или перескажите:

Это просто несколько старых, заброшенных зданий.

Проще пареной репы, просто пойти и забрать это дурацкое сокровище для духа.

Осталось 0 или 1 очко таланта

Прочтите или перескажите:

Осматривая местность, ты заметил пару странностей:

Хотя здания по большей части сильно обветшалые, есть несколько на редкость хорошо сохранившихся мест, вроде крыши над правой частью главного здания, где как будто меньше прорех, и окна закрыты ставнями, которые в прочих местах давно уже вывалились из гнезд.

Осталось от 2 до 4 очков таланта

Прочтите или перескажите:

Не только крыша главного здания выглядит, как будто за ней ухаживали, но и задняя часть конюшни до сих пор в хорошем состоянии, и ты готов биться об заклад, что местами крышу даже чинили новыми досками.

Неужели тут до сих пор кто-то живет? Здесь, в глуши?

Осталось 5 и больше очков таланта

Прочтите или перескажите:

Присмотревшись повнимательнее, видишь, что в кустарнике возле двери в главном здании и у конюшни протоптана небольшая тропинка.

Наверняка, кто-то часто там ходит.

Если как минимум один из героев потратил два или больше очка таланта, можете прочесть им следующий текст:

Спрашиваете себя, действительно тот, кто выбрал столь укрытое и уединенное место, руководствовался добрыми побуждениями. Строго говоря, это место великолепно подходит для убежища разбойников, браконьеров или иных лиходеев. Возможно, следует проявить больше осторожности, а не шагать к ферме в открытую.

Теперь предоставьте игрокам решать, что они хотят делать.

Возможны следующие варианты:

* Спрятаться и ждать вечера, чтобы прокрасться к дому под покровом темноты.
* Перебегать от куста к кусту, чтобы добраться к дому незамеченными.
* Выслать кого-то одного на разведку, чтобы лучше оценить обстановку.
* Решить, что ничего не случится, и пойти к ферме в открытую и не прячась.

И опять напоминаем: если у ваших героев возникнут совершенно отличные идеи, тогда импровизируйте.

Первый вариант: Герои прячутся и ждут

Прочтите или перескажите:

Подыскиваете место, откуда можно наблюдать за фермой и при этом самим не попасться на глаза. Там устраиваетесь поудобнее и ждете.

Время ожидания тянется очень медленно – требуется немалая выдержка, чтобы усидеть, не зная, чего вы ждете. Спустя час начинаете испытывать нетерпение – вам предстоит еще немало дел, отыскать могилу убитого жреца и помолиться там. А искать могилу после наступления темноты определенно не самая удачная идея…

Теперь спросите игроков, действительно ли они хотят продолжить ожидание.

Если нет, тогда пусть скажут, что они будут делать, и переходите к соответствующему разделу (и не забудьте, что они уже потратили один час!).

Если же они продолжают ждать, то примерно за час до заката могут, наконец, увидеть следующее:

Неожиданно замечаете какое-то движение на ферме. Из главного дома кто-то выходит с деревянным ведром в руке. С такого расстояния на первый взгляд он выглядит как человек, но со второго взгляда становится ясно, что что-то тут не так. Хотя незнакомец носит одежду и ходит на двух ногах, черты лица у него очень грубые, а из нижней челюсти торчат два клыка как у дикого вепря. Там же, где одежда не скрывает кожу, видите косматую черную шерсть. И хотя вряд ли кто-то из вас видел подобное существо прежде, но по рассказам вы знаете, кто это – орк. Это очень воинственный и кровожадный народ, живущий в стране где-то на севере отсюда, но очевидно есть и отдельные их шайки в этой стране, скрывающиеся в глуши и нападающие на прохожих и одинокие фермы.

Несколько лет назад даже была война, когда вождь орков собрал много последователей и дошел со своей армией чуть ли не до стольного Гарета. Они наверняка опасны – крепкие и сильные, да вдобавок хитрые и изобретательные.

Орк ковыляет к ручью, набирает в ведро воду и возвращается к дому, в котором опять исчезает. Спустя немного времени вы видите, что из трубы дома поднимается тонкая струйка дыма.

Орки

Давайте проясним: сделанные выше утверждения подытоживают то, что обычно люди рассказывают об орках. В действительности оркам совсем необязательно быть подлыми и хитрыми – у них есть собственное понятие чести, которая очень важна для них. Однако шайки, бродящие за пределами страны орков, состоят преимущественно из изгнанников, а потому в этом вопросе доверять им не стоит.

Среди этих шаек попадаются даже полуорки, происходящие с одной стороны от орков, но с другой от людей.

Если вы заинтересовались орками, можете прочесть о них на стр. 250 «Базовых правил».

На самом деле ферма служит убежищем шайке орков, руководимой, однако, человеком.

Но сейчас шайки нет – она вышла на промысел.

Остался только старый орк Крацах, получивший в прошлой вылазке арбалетный болт в ногу и потому вынужденный на сей раз остаться в лагере.

Но у героев практически нет возможности узнать это – ни Крацах, ни кто-нибудь еще больше из дома не выйдет.

Если герои сейчас хотят что-то предпринять, они, естественно, могут это сделать. Однако они также могут по-прежнему дожидаться темноты. В этом случае прочтите следующее:

Наконец, начинает темнеть, и больше ничего не происходит. Виденный вами орк больше не покидал дом, и вообще больше никто не появлялся.

Тем не менее, вы не можете быть уверенными, что он там один. Подождете до глубокой ночи, в надежде что тамошние обитатели заснут?

Или двинетесь к ферме, поскольку в сумерках легче остаться незамеченными?

Если же герои захотят действовать сразу, можете перейти к следующему варианту.

Только учтите, что сейчас стало позднее, чем описывается.

Второй вариант: Герои вместе крадутся к дому

Прочтите или перескажите:

Вы бегом пересекаете бывшее поле, ныне по грудь заросшее кустарником и травой, где всегда можно укрыться.

Но на земле также лежит много сухих веток, а потому сохранить тишину не так-то просто.

Что ж, вот и подошло время для очередной проверки. На сей раз для скрытности. Следуйте уже известной процедуре.

Так как орк Крацах не ожидает ничьего нападения, он, скорее всего, героев не заметит. Лишь если несколько из них провалят проверку, он что-то заподозрит.

Проверку делает каждый герой, а вы учитываете, сколько всего было неудач.

Если герои хотят подождать сумерек или даже ночи, можете облегчить проверку на 3 очка (в сумерках) или 5 очков (ночью). Этот модификатор отражает тот факт, что старик уже лег и обращает на окружающую обстановку еще меньше внимания.

Облегченные проверки талантов

Как и в случае с проверками атрибутов, проверки талантов также могут быть легче (например, проверка скрытности -3).

При облегченной проверке величина модификатора (т. наз. премия) прибавляется к значению таланта.

Например, если у героя значение таланта скрытность равно 4, а проверка облегчается на 3 очка, тогда он совершает эту проверку, как если бы его талант был равен 7.

Если все герои успешно проходят проверку, прочтите или перескажите:

На удивление тихо вы пересекаете поле и без всяких происшествий достигаете старого здания конюшни.

Посовещавшись шепотом, что вы решите осмотреть в первую очередь: конюшню, сарай или главный дом?

Дальше переходите к разделу, описывающему то здание, куда отправятся герои.

Если один герой проваливает проверку, а остальные проходят успешно:

А как все хорошо начиналось. Все шло чудесно, пока кто-то из вас не прозевал сухую ветку. Под его ногой раздался предательский громкий хруст.

Ныряете в укрытие и ждете, что произойдет. Минуты проходят, но в доме царит тишина. Может хруст был не такой уж и громкий?

Если провалены несколько проверок:

Что ж, похоже, скрытность не относится к вашим сильным сторонам.

Слишком много сухих веток скрыто в высокой траве, и приближаясь к дому, вы шумите совсем как стадо туров.

Что ж тут удивительного, что в дверях внезапно кто-то замаячил?

Если герои уже видели орка, читайте дальше, если нет, тогда прочтите раздел «Орк».

Проклятье! Орк явно вас заметил. И прежде, чем вы успеваете как-то отреагировать, он разворачивается и ковыляет в дом, скрываясь из виду. Что же делать?

Поскольку он вас явно обнаружил, вы можете либо последовать за орком, либо взглянуть на остальные строения.

Третий Вариант: Вперед высылается разведчик-одиночка

Прочтите или перескажите:

Ты крадешься по бывшему полю, ныне заросшему почти по грудь кустарниками и травой, укрывшись в которой, вполне можно вести наблюдение, оставаясь незамеченным. Но на земле вокруг валяется куча сухих веток, поэтому сохранить тишину не так просто.

Бросив быстрый взгляд вокруг, видишь своих товарищей на краю леса, наблюдающих издали, что ты делаешь. Что ж, там они, по крайней мере, не поднимут шум, а если ты попадешь в опасность, они могут достаточно быстро прийти на помощь.

До фермы добираешься без особых проблем. Что собираешься делать дальше?

Если речь идет только об одном разведчике, можете позволить ему обойтись без проверок.

Отдельный персонаж должен быть по-настоящему шумным, чтобы орк обратил на него внимание.

Однако вам следует избегать неспешного обследования разведчиком окрестностей, потому что остальные игроки могут в это время заскучать. Если же ему придет в голову идея зайти в здание, сообщите ему, что в таком случае товарищи не будут его видеть и не смогут прийти на помощь в случае необходимости.

Четвертый вариант: Герои приближаются открыто

Прочтите или перескажите:

Прокладываете себе дорогу через растительность, вымахавшую почти по грудь на этом бывшем поле. Когда вы уже прошли полпути от края леса до фермы, из основного дома неожиданно кто-то выходит.

И опять-таки вопрос: выдели ли герои уже орка? Если да, читайте дальше, если нет, переходите к разделу «Орк».

Это тот же орк, что и прежде. И раньше, чем вы успеваете как-то отреагировать, он разворачивается и ковыляет в дом, скрываясь из виду. Что же делать?

Поскольку он вас явно обнаружил, вы можете либо последовать за орком, либо взглянуть на остальные строения.

Орк

Следующий текст относится к случаю, если орк заметил приближающихся к ферме героев, а они его раньше не видели.

Прочтите или перескажите:

Очевидно, здание не такое необитаемое, как вы надеялись. Только увиденный вами вовсе не человек – он чуть меньше человека, но довольно крепок.

Из мощной нижней челюсти грубой физиономии торчат два длинных клыка, как у вепря. А там, где одежда не прикрывает кожу, вы видите косматый черный мех. И хотя вряд ли кто-либо из вас видел подобных созданий раньше, вы по рассказам знаете, кто это – орк.

Если Крацах так или иначе узнает о героях, он вернется в дом и затаится на лестнице с оружием наготове.

Ферма

Двор

Если герои осмотрят местность между зданиями, они заметят, что в тамошних кустах протоптаны различные тропинки.

Очевидно, кто-то регулярно ходит туда-сюда от конюшни к главному дому.

Другая тропинка ведет от огороженного пространства к ручью.

Если игрок сейчас говорит, что хочет осмотреть землю повнимательнее, ему разрешается сделать проверку чтения следов (в темноте такая проверка, разумеется, будет невозможна). Успех принесет следующую информацию:

Здесь живут люди, и явно больше одного – следы разные. Также в конюшне были лошади.

И самые свежие следы определенно не старше двух дней…

Сарай

Прочтите или перескажите:

Очевидно, это здание наиболее заброшенное. Крыша совершенно обвалилась, а амбарные ворота покосились на петлях. Внутри все поросло крапивой, и трудно поверить, что тут можно что-то найти.

На самом деле тут и нет ничего – но не следует мешать героям, если им так хочется полазить в зарослях крапивы и колючек.

Конюшня

Передняя половина здания старая и заброшенная, в крыше полно дыр. Однако задняя часть выглядит на удивление хорошо – кто-то явно даже не так давно залатал крышу. Высокая дверь ведет внутрь.

Квартирующие здесь орки привели заднюю часть конюшни в порядок, чтобы было куда ставить своих пони. В данный момент они со своими животными отправились на большую дорогу, поэтому сейчас конюшня пустует.

Однако в передней части конюшни героям следует быть осторожными, потому что, во-первых, может обвалиться крыша, во-вторых, тут притаилась стая очень агрессивных крыс, считающих это место своей территорией и без промедления атакующих непрошенных гостей.

За дверью

Осторожно открывая дверь конюшни, замечаете, что она хорошо смазана – совсем не скрипит. Их помещения за дверью доносится типичный запах лошадиного стойла. Осторожно войдя внутрь, видите, что помещение пустует. Деревянные

перегородки, образующие шесть лошадиных стойл, были установлены лишь недавно. На стенах висят кожаные поводья, попоны, уздечки и тому подобное, а в углу свален огромный стог соломы – вполне обычная конюшня.

Разумеется, герои могут тщательно обыскать конюшню, но ничего особого тут не найдут. Дверь ведет в переднюю часть конюшни, но она не выглядит часто используемой.

Орки никогда не заходили в переднюю часть помещения. В крыше полно дыр, на полу растут сорняки, в дальнем углу кусок крыши обвалился – на земле лежит куча досок и дранки. Здесь действительно нет ничего, что может заинтересовать героев. Однако если кто-то направится в юго-западный угол, пусть выполнит проверку Ловкости.

Неудачная проверка будет означать, что он задел прогнившую опору, на которой держится очередной кусок крыши. Опора рухнет, а вместе с ней и часть крыши обвалится, придавив героя.

Герой получит 2W6 повреждений – если рядом окажутся и другие герои, то каждый из них получает по 2W6 повреждений. Если герой станет рыться в куче в юго-восточном углу, крысиное семейство сочтет это угрозой и нападет на него.

В таком случае, пришло время для первого сражения. Сначала лишь одна жирная крыса устремится на героя, но через несколько секунд остальные животные зайдут сзади и атакуют остальных героев в конюшне.

Крыс здесь ровно столько же, сколько и героев – так сделано исключительно для того, чтобы никому не пришлось одновременно сражаться с двумя крысами. Если герой одолеет свою первую крысу, он не сможет прийти на помощь никому из своих товарищей – животные слишком малы, чтобы каждое из них могли атаковать двое людей сразу. Правила можно посмотреть в разделе «Бой» внизу.

Крыса

Укус: INI 9+2W6; AT 5; PA 0; TP 1W6–3*; LeP 4; WS 1; RS 0; MR 0;

Особые правила боя: *Нацеленная атака (игнорирует броню противника); Очень маленький противник (AT против крысы получает штраф 4 очка, PA штраф 7 очков).

Если герои вступят в бой или обвалят крышу, орк это определенно услышит.

После чего займет свое место с оружием на лестнице.

Атрибуты-недостатки

Атрибуты героя это Мужество, Интуиция, Телосложение и т.д. У многих героев также есть и так называемые недостатки: часто это фобии, но также любопытство, надменность или тяга к золоту – это плохие качества, потому что в некоторых ситуациях они вынуждают героя делать то, чего он на самом деле не хочет. Как и в случае с остальными атрибутами, успешное действие недостатка определяется проверкой. Если игрок выбросит число, не превышающее значение его недостатка, тогда недостаток возьмет верх над героем.

Очки жизни и очки повреждений

Значение очков жизни (LeP) это показатель того, насколько хорошо себя герой в данный момент чувствует. Он в полном здравии, лишь когда его LeP равны максимуму. Однако он может терять очки жизни из-за ранений, болезней и прочих напастей. Очки, которые нужно будет вычесть из LeP героя называются очками повреждений (SP). Когда LeP героя снизятся до 5 или меньше, он становится слишком серьезно раненным и ослабленным, чтобы действовать – он может лишь ковылять с посторонней помощью, но не в силах выполнять проверки и уж тем более сражаться дальше.

При падении очков жизни до 0 и ниже, герой подвергается опасности умереть. Пусть игрок бросит шестигранник и умножит результат на показатель Телосложения героя. Произведение означает время в раундах, которое еще протянет герой (боевой раунд равен 3 секундам). Если до истечения этого срока никто не предпримет мер по спасению его жизни (оказание первой помощи или лечащей магии), тогда герой неотвратимо умрет.

Оказание первой помощи требует от спасателя проверки таланта лечения ран со штрафом, равному удвоенному количество LeP ниже 0.

Таким образом, героя с -3 LeP можно спасти при безотлагательной проверке лечения ран, оштрафованной на 6 очков (3х2=6).

Неудача проверки причиняет пациенту дополнительно 1W6 повреждений – тем самым приближая его смерть на еще один большой шаг…

Отдых и медицинский уход могут со временем вернуть LeP любому раненому герою, но он никогда не может получить LeP больше их первоначального значения. Подобная регенерация происходит только после ночи, в которую герой поспал и отдохнул. Подробнее об этом можно прочитать в разделе «Ночлег».

Однако будет очень кстати, если раненому герою оказать врачебную помощь сразу после ранения. Для этого также требуется проверка таланта лечения ран. За каждые 2 неизрасходованных очка таланта следующая регенерация увеличивается на 1 очко. При неудачной проверке пациент теряет 3 LeP и не может регенерировать в эту ночь.

Правила регенерации и лечения были слегка упрощены для этого приключения. Настоящие правила см. в «Базовых правилах».

Бой

В бою каждая из сторон пытается ранить противника оружием и в то же время избежать его атак. Отыгрывается все это через проверки атак и парирования участников сражения.

Эти показатели зависят с одной стороны от способностей бойца, а с другой от его оружия. Конкретные значения можно найти на листе персонажа в разделе «Оружие» (как именно рассчитывать базовые значения AT и PA для боя, сейчас не рассматривается).

Ход боя

В каждом раунде боя каждый из участников атакует по очереди. Вы также должны бросать проверку атаки для крыс. Это совсем как проверка атрибута – бросается W20, результат не должен превышать значения атаки, потому что в противном случае атака получается неудачной и ничего не происходит. Но если проверка окажется успешной, герой должен попытаться отбить атаку:

Игрок бросает проверку парирования. Если повезет, он сумеет избежать атаки, в противном случае крыса его кусает и наносит ранение – герой теряет очки жизни. Причиняемые крысой очки урона (TP) составляют 1W6-3.

(Однако на герое может быть какая-нибудь броня, защищающая его. Из выпавших очков урона необходимо вычитать защиту брони (RS) – текущая RS также указана в листах персонажей. Очки урона (TP) минус защита брони это и будут очки повреждений (SP), которые уже объяснялись выше вместе с очками жизни.

И только если какой-то урон проникнет сквозь броню, герой должен вычесть из своих очков жизни это число. Однако для боя с крысами это не имеет значения, поскольку они броню игнорируют (см. «Особые правила боя»), - другое дело бой с орком).

Но вернемся к сражению. Игрок бросает свою атаку, если она успешна, вы от лица крысы можете попробовать увернуться с помощью успешной проверки парирования, в противном случае игрок может бросать свои очки урона, наносимые его оружием. Количество очков урона указано в листе персонажа возле соответствующего оружия.

Аббревиатура W6 означает, что игрок должен бросить шестигранник и прибавить к результату остальные очки. Таким образом, W6+4 означает, что оружие может нанести от 5 (если выпало 1) до 10 (если выпало 6) очков урона. 2W6 означает, что игрок набрасывает урон на двух шестигранниках.

Когда каждый из участников выполнит по атаке, заканчивается первый раунд боя, и процесс повторяется в следующем раунде – пока бой не закончится. Если LeP падают до 0 или ниже, это означает смерть.

Если герою не повезло, и его очки жизни упали до 5 или ниже, тогда он падает, теряя сознание. Для всех оставшихся крыс это будет сигнал к отступлению. С триумфальным писком они исчезнут в своих норах.

Разумеется, возможен и вариант, когда герои отступают раньше – крысы не станут их преследовать.

Главный дом

Очень важно, прибыли герои днем или ночью, и насторожился ли Крацах или нет. Так как даже днем все ставни закрыты, внутри как минимум полумрак, а ночью и вовсе глубокая темень. В сумерках старик зажигает на кухне свечу, но на ночь он ее задует и пойдет спать. И если герои дадут о себе знать, он тоже задует свечу.

Если Крацах ничем не встревожен, лестница пустует.

Прочтите или перескажите:

Дверь явно хорошо смазана, потому что открывается бесшумно. За ней темно, но через некоторое время твои глаза привыкают к темноте, и ты различаешь приожую и ведущую наверх лестницу. Справа и слева от тебя вглубь дома ведут двери. Куда ты пойдешь?

Если герои четко не оговорят, что продолжают красться, орк услышит, как они вошли, и устроит засаду в той комнате, где сейчас находится – днем это кухня, ночью передняя спальня. Однако если герои захотят и дальше сохранять тишину, им придется выполнить проверку скрытности. Ночью, когда орк уже спит, эта проверка снова облегчается на 3 очка (про облегченные проверки см. выше). Если двое или больше героев провалят проверку, орк опять-таки насторожится и устроит засаду. В противном случае он продолжит заниматься своими делами.

Однако если он уже заметил героев, то сидит в засаде на лестнице и сразу же атакует первого вошедшего в дом.

Прочтите или перескажите:

Дверь явно хорошо смазана, потому что открывается бесшумно.

За ней темно, но через некоторое время твои глаза привыкают к темноте – как раз вовремя, чтобы заметить выскочившую из темноты фигуру с оружием в руках!

Орк Крацах

Сабля: INI 6+1W6; AT 9; PA 7; TP 1W6+3; LeP 18; WS 8; RS 2; MR 0;
Используемые атрибуты: MU 14; GE 10; KO 13; KK 12;
Таланты: Координация 6, Самообладание 5

В отличие от крыс, на орке надета броня. Поэтому он потеряет сознание, когда его LeP упадут до 5 или ниже.

Орк атакует первым. Если у героя в этот момент нет оружия в руках, он не сможет парировать, и может лишь попробовать увернуться от атаки, выполнив проверку уклонения.

Что означает, что он должен пропустить в первом раунде свою атаку, чтобы вытащить в это время оружие.

Итак, орк может атаковать снова, но на этот раз герой может парировать его атаку. Крацах прекрасно понимает, что у него не будет никаких шансов, если придется драться сразу с двумя противниками.

Именно поэтому он выбрал прихожую, потому что как только он вступит в бой с идущим первым героем, остальные не станут ждать, и придется драться и с ними.

Соответственно, ни при каких обстоятельствах не удастся выманить его из дома.

Прогнав первого героя, Крацах вновь затаится здесь.

Воздействие магией на живых существ

Некоторые заклинания требуют от заклинателя сломить силу воли жертвы, например, чтобы вселить в нее страх. В этом случае используется показатель устойчивости к магии (MR). Если в описании заклинания кроме необходимых атрибутов указано +MR, значит проверка заклинания получает осложнение в виде устойчивости жертвы к магии.

Лестница на второй этаж

Прочтите или перескажите:

Ступени издают предательски громкий скрип под твоими осторожными шагами. Невольно спрашиваешь себя, да поднимался ли сюда вообще кто-нибудь за минувшие годы?

Как видно по плану здания, на верхнем этаже четыре комнаты. Они были спальнями для прислуги. Но комнаты давно пустуют, и кроме пыли да паутины в них ничего нет. В двух левых комнатах даже крыша частично обвалилась.

Теперь дело только за вашим воображением – опишите героям каждую из комнат. План здания послужит эскизом, все остальное вы можете додумать – будут ли, к примеру, с писком разбегаться мыши, или на стенах сидят неимоверно жирные пауки, скрипят ли двери, а может их уже и вовсе нет – придумайте это.

Совет: Импровизация

В большинстве приключений, издаваемых для игры «Черный Глаз», приводятся лишь наиболее важные данные, например, планы этажей и основная информация о неигровых персонажах.

Поэтому обычно это целиком ваше дело описывать любые комнаты согласно вашим идеям, и наделять каждого НИПа собственной жизнью.

Левая дверь от входа

Неосвещенный коридор за дверью ведет к бывшим спальням хозяев фермы и их детей. Теперь их приспособили для сна орки. Если сейчас ночь, и герои до сих пор не шумели, в комнате спит Крацах, но больше там никого нет.

Прочтите или перескажите:

Перед вами лежит темный и пустой коридор, расходящийся к трем дверям.

Комната 1: хозяйская спальня

Это самая большая из спален. От прежних владельцев тут даже осталась старая кровать – она явно оказалась слишком громоздкой для переезда. Теперь комнату занимает вожак шайки, человек. В дневное время сквозь щель меду закрытыми ставнями просачивается немного света.

План комнаты изображен на плане дома.

Прочтите или перескажите:

Здесь темно. Главенствующий предмет мебели – большая кровать, кроме нее есть стол, два стула и сундук.

Вместо матраса на раму кровати навалена солома – но даже солому надо время от времени менять, поскольку она воняет совсем как лежащие поверх нее тряпки. Если герой все равно захочет порыться в соломе, он найдет зарытый в нее кошель с 13 серебряными талерами.

Стулья и стол довольно грубо сколочены и не относятся к прежнему оформлению комнаты. Сундук это часть добычи, захваченной какое-то время назад вожаком у торговца – украшенный резьбой и латунными накладками он довольно красив, хотя его не так-то просто унести (пустой сундук весит около 10 килограмм). Внутри можно найти среди заплесневших одежд и кое-что интересное для героев:

* Кольчугу, рассчитанную на худого человека, с красноречивой дырой на спине. Эта дыра намекает на судьбу ее прежнего владельца, а доспешник ее починит примерно за 8 талеров.

* Серебряный декоративный кинжал, мало пригодный для боя, зато стоящий 2 дуката.

* Шпагу в ножнах (ТР 1W6+3), воспользоваться которой может лишь воин с талантом фехтующего оружия.

* Сшитое из кроличьих шкурок одеяло, довольно теплое, но, к несчастью, не в очень хорошем состоянии.

* Кошелек с 8 талерами, 15 гелерами и 32 крейцерами.

Только если кто-нибудь отодвинет сундук в сторону и тщательно осмотрит пол под ним, он может обнаружить расшатанную половицу, под которой находится кошелек с 22 дукатами. Но это довольно внушительное сокровище, и только очень изобретательный герой заслуживает награды такого размера.

Комната 2: Первая спальня

Именно здесь обычно спит Крацах. Если в данный момент орка здесь нет, можете прочесть следующий текст:

В этой комнате также темно. Запах очень тяжелый, как в клетке хищника. Всматриваясь в лишенное света помещение, различаешь три места для сна, судя по соломе и одеялам. Вдобавок, возле каждой постели на полу лежит куча одежды.

Если Крацах здесь, но не слышал героя, тогда прочтите следующее:

В этой комнате также темно. Запах очень тяжелый, как в клетке хищника. Всматриваясь в лишенное света помещение, различаешь три места для сна, судя по соломе и одеялам. Вдобавок, возле каждой постели на полу лежит куча одежды. Неожиданно раздается гортанный вопль, и из теней за дверью кто-то выскакивает и набрасывается на тебя.

Правила те же, что и возле лестницы – орк атакует первым, и если у героя нет в руках никакого оружия, он может лишь уклоняться (подумайте, как герою пригодились бы таланты чувство опасности и использование магии).

Крацах постарается остаться в дверях, чтобы всегда сражаться лишь с одним противником.

Орк Крацах

Сабля: INI 6+1W6; AT 9; PA 7; TP 1W6+3; LeP 18; WS 8; RS 2; MR 0;
Используемые атрибуты: MU 14; GE 10; KO 13; KK 12;
Таланты: Координация 6, Самообладание 5

Если героям придет замечательная идея выйти из дома и сбить ставни, чтобы напасть на орка с тыла, помните, что боевой раунд (то есть время, за которое оба противника получают возможность атаковать) составляет примерно 3 секунды.

Так вот, чтобы выйти из дому и сбить ставни, потребуется минимум 20 боевых раундов – бой к тому моменту, скорее всего, уже закончится. Однако если они придумают действительно хорошую стратегию, тогда вы должны прочесть о правилах боя с несколькими участниками в четвертом приключении. Крацах сражается насмерть или до потери сознания.

Если же Крацах все еще спит, тогда возникает вопрос, насколько тихо себя ведет герой. Если пытается сохранять тишину, ему потребуется очередная проверка скрытности, на этот раз со штрафом 5 очков.

Осложненная проверка таланта

Точно также, как при благоприятных условиях многие проверки талантов выполнить легче (см. «Облегченные проверки талантов»), также может случиться, что обстоятельства сложатся неблагоприятно – и тогда проверку выполнить сложнее, т.е. она получает штраф.

В таком случае герой должен вычесть из значения своего таланта величину штрафа (например, если у него значение скрытности 7, а проверка получает штраф 5 очков, тогда у него останется всего 2 очка таланта для компенсации неблагоприятных бросков костей).

Вполне может произойти, что у него вообще получится отрицательное значение таланта (например, талант 3, штраф 5, тогда остается всего -2 очка).

В таком случае он обязан при каждой (!) из трех проверок атрибутов отнимать отрицательное значение таланта (то есть в данном случае каждый из трех бросков не должен превышать значения, которое на 2 очка ниже фактического значения атрибута).

Ели эта проверка скрытности будет успешной, прочтите следующий текст:

В этой комнате также темно. Запах очень тяжелый, как в клетке хищника. Всматриваясь в лишенное света помещение, различаешь три места для сна, судя по соломе и одеялам.

Вдобавок, возле каждой постели на полу лежит куча одежды. На одной из постелей кто-то лежит. Его дыхание ровное и глубокое – похоже, он спит. Возле него, под рукой, лежит сабля.

Герой может подойти к Крацаху и забрать у него саблю – но для этого требуется проверка скрытности с дальнейшим штрафом в 5 очков (всего в 10?).

Если орк проснется, он попытается схватить свое оружие и сразиться с героем – даже если на стороне героев будет численное превосходство.

Однако если у него не будет оружия, он сдастся.

Вот только допросить его все равно не получится, поскольку он понимает только оркский язык. Подробнее о Крацахе см. ниже.

Если проверка скрытности провалится, прочтите следующее:

В этой комнате также темно. Запах очень тяжелый, как в клетке хищника. Всматриваясь в лишенное света помещение, различаешь три места для сна, судя по соломе и одеялам. Вдобавок, возле каждой постели на полу лежит куча одежды. На одной из постелей кто-то лежит – но он, похоже, только что проснулся. С гортанным рычанием он хватает оружие и вскакивает.

В данном случае герой не застигнут врасплох, поэтому готов к бою, когда орк встанет. Если только герой не оговаривает специально, что идет к орку, Крацах перехватывает его в дверях – чтобы лишь один герой мог драться с орком. Все необходимое для боя с орком указано выше.

Если герои тщательно обыщут комнату, то найдут в трех кучах одежды всего 15 талеров, 40 гелеров и 70 крейцеров. Кроме денег ничего ценного тут нет – и никаких расшатанных половиц. Только не забудьте объяснить героям, как это отвратительно – рыться в грудах немытого тряпья. Кроме того, исходя из размеров и покроя одежды, герои могут прикинуть, что прочие местные жители тоже орки.

Комната 3: Вторая спальня

Комната аналогична первой спальне, только постелей тут четыре, и нет орков. Обыск вещей принесет медальон с портретом длинноволосой красавицы (человека), три метательных ножа и общую сумму 19 талеров, 24 гелера и 99 крейцеров.

Правая дверь от входа

Эта дверь ведет в просторную кухню-столовую, центральную комнату всего здания. Долгими зимами это была единственная отапливаемая комната, и жизнь кипела в основном в ней. Сейчас же орки сделали из нее гостиную. Опять-таки, все зависит от времени суток, когда герои сюда попадут, и как громко они себя ведут. На этот раз мы не даем вам для каждого конкретного случая текст для чтения вслух – предоставляем вам самим придумать, что сказать.

На ужин Крацах готовит себе суп на небольшом костре. И сели герои вели себя достаточно тихо, то могут застать его врасплох. В противном случае он притаится за дверью и с гортанным боевым кличем набросится на открывшего дверь героя.

В сумерках он зажигает свечу, при свете которой шумно хлебает суп. Но если уже достаточно темно, тогда огонь потушен, и орк вернулся в свою спальню.

Кухня

Это самая большая комната в доме. Вокруг стоят грубо вытесанные столы и стулья, а возле очага находятся горшки и глиняные тарелки, часть из них немытая. Опишите героям так, чтобы у них сложилось впечатление, будто здесь проживает минимум полдюжины народу, но сейчас их нет дома.

Опять же, взять тут особо нечего – если только герои не заинтересованы в обычных тарелках или щербатых горшках. Однако, если они его ищут, то быстро найдут в полу люк. Его легко открыть за металлическое кольцо. За люком в подвал ведет лестница.

Подвал

Прочтите или перескажите:

Крутая деревянная лестница ведет в темноту. Осмотревшись, видите небольшое помещение с кирпичными стенами и утоптанным земляным полом. С балки свисает полуобглоданный окорок, рядом стоят три бочонка. А больше, похоже, тут ничего нет.

Это скудные припасы шайки. В двух бочках пиво довольно паршивого качества, в третьей – квашенная капуста.

Осмотрев задний угол, можно найти в стене камень с вырезанным крестом. Его можно вытащить из стены с небольшими усилиями – проверка Ловкости рук – и за ним обнаружится ниша. Если проверка FF провалится, тогда должен попытаться следующий герой, либо же герои должны чем-то поддеть. Камень из стены можно вытащить кинжалом или чем-то аналогичным.

Прочтите или перескажите:

Когда тебе, наконец, удается вытащить камень из стены, за ним обнаруживается ниша с тремя разными сумками: маленькой полотняной, большой кожаной и совсем здоровой из незнакомого блестящего материала – должно быть, из рыбьей шкуры.

В полотняном мешочке ода лишь пыль. Когда-то там был табак исключительного качества – во времена Горна…

В кожаной сумке лежат шесть различных колец: серебряное с нефритом (13 талеров), серебряное без камня (3 талера), серебряное с тигровым глазом (8 талеров) и серебряное с алмазом (33 дуката), золотое без камня (4 дуката) и золотое с жемчужиной (56 талеров).

К несчастью, продать эти кольца будет не так-то просто – ювелир наверняка захочет узнать, откуда у героев эти кольца, в конце концов, они же воровская добыча. В самом худшем случае кольца конфискует местная городская стража. В самом же лучшем герои получат лишь одну пятую их стоимости. Если хотите, можете устроить из продажи этой добычи отдельное маленькое приключение, когда герои вернутся в Хонинген.

Третья же сумка как раз та, что Горн украл у жреца Эфферда Эффердора. Она сделана из рыбьей кожи и содержит 40 дукатов, латунную чашу с жемчугами (стоит 12 дукатов) и нефритовый амулет в виде дельфина (35 талеров).

Монеты Авентурии

Основные монеты Авентурии это крейцер (K), геллер (H), талер (S) и дукат (D). При этом 1D = 10S =100H = 1000K.

Орк Крацах

Крацах – орк в летах, видавший лучшие дни. Он знает, что его дни в качестве разбойника сочтены, но понятия не имеет, чем ему заняться еще. А потому ценность жизни для него сомнительна, а вот почетная смерть в бою против превосходящих сил может оказаться желанной возможностью.

Общение с ним практически невозможно, поскольку он понимает только оркский язык.

В последнем набеге он получил арбалетный болт в ногу, и рана до сих пор не зажила. Именно поэтому он остался в логове, когда остальная шайка в очередной раз отправилась на большую дорогу. Если герои его обыщут, то обнаружат на левом бедре окровавленную повязку. Кроме бинтов, у него есть кошелек с 13 гелерами.

Полноты ради, вот еще раз боевые показатели орка:

Орк Крацах

Сабля: INI 6+1W6; AT 9; PA 7; TP 1W6+3; LeP 18; WS 8; RS 2; MR 0;

Используемые атрибуты: MU 14; GE 10; KO 13; KK 12;

Таланты: Координация 6, Самообладание 5

Конец приключения

Данное приключение заканчивается, когда герои отыщут спрятанные сокровища. Тем не менее, перед ними стоит еще одна задача – они должны помолиться над могилой убитого жреца, дабы душа его обрела покой. После чего они также должны вернуть в храм торбу из рыбьей кожи вместе со всем содержимым, дабы спасти несчастную душу Гонара Горна.

Но перед этим опять время наградить всех героев, прошедших через это приключение. Каждый участвовавший в приключении герой получает 25 очков приключения. Если герои проявили смекалку и предлагали хорошие идеи при проникновении и обыске фермы, каждый из них может получить еще по 5 очков приключения.

Приключение третье: Госпожа лесов (Die Herrin des Waldes)

Второе приключение закончилось на том, что герои нашли сокровища в подвале фермы. Но они еще далеко от выполнения своего задания. Во-первых, им надо отыскать могилу жреца, чтобы прочесть над ней молитву, а затем вернуться в Хонинген, в храм с сумкой из рыбьей шкуры и ее содержимым. Следующее приключение описывает поиски могилы. И, само собой, эта задача не так проста, как кажется. Потому что место, где похоронен жрец, избрал своим домом лесной кобольд. И поскольку у него уже был негативный опыт общения с людьми, визит героев отнюдь не приведет его в восторг, и он попытается от них избавиться.

Ночевка?

Прежде чем начать третье приключение, вам следует подсчитать, сколько времени потратили герои во втором приключении, чтобы определить, какой сейчас час. В лучшем случае сейчас чуть позже полудня – но только если герои вышли рано, нашли дорогу с первого раза, не стали долго наблюдать за фермой и не тратили много времени на осмотр отдельных строений. В противном случае сейчас уже вечер или ночь. Если уже темно, вы должны спросить героев, как они планируют провести ночь. Если еще светло, вам следует и дальше отслеживать ход времени в новом приключении и объявить героям, когда начнет садиться солнце и темнеть. Когда это произойдет, у героев будет несколько вариантов:

Ночные блуждания

Если игроки считают, что могут пройти по ночному лесу, тогда вы должны потребовать от них проверку выживания. Если проверка будет успешной, значит герои сообразят (с вашей подсказкой), что ночная прогулка по незнакомому лесу – очень рискованное занятие. Во-первых, ночью выходят на охоту многие дикие звери, от которых лучше держаться подальше. Во-вторых, даже днем было достаточно трудно найти дорогу – ночью же намного вероятнее, что герои безнадежно заблудятся в лесу. Если же герои все равно будут настаивать на этом решении, ниже подробно описано, что подстерегает их на обратном пути. Если герои прихватят лампы или иные источники света, это приведет в первую очередь к тому, что они выдадут свое присутствие, а лес им покажется мешаниной пляшущих и дергающихся теней. Видеть они смогут максимум на пару метров. Без света будет даже проще, в частности и потому, что в небе светит почти полная луна, льющая свет сквозь кроны деревьев.

Прочтите или перескажите:

Продвигаясь сквозь тьму неуверенными шагами, вы вновь и вновь слышите, как что-то мелкое шебуршится в кустах. Вы и подумать не могли, что ночной лес так полон жизни. В густых тенях валунов или упавших деревьев может таиться что угодно.

Мало-помалу вы припоминаете рассказы, которые всегда слушали в детстве с расширенными от страха глазами. Потому что даже волки, рыси и медведи кажутся относительно обыденными опасностями. Здесь наверняка водятся злокозненные духи, только и ждущие, когда кто-нибудь окажется, ничего не подозревая, в пределах досягаемости их похожих на паучьи лапки пальцев…

Или ожившие деревья, удушающие свои жертвы ветками…

И куда же без охочих до человечинки оборотней и безумных гарпий?

Пока герои идет вдоль ручья, они вряд ли заблудятся, но их подстерегают и другие опасности.

Пусть все герои сделают проверку координации. Неудача означает, что герой шагнул на шатающийся камень или в кроличью норку и подвернул ногу. Это стоит ему 1W6 LeP (и броня от этого конечно же не защитит – но те, кто носит тяжелые сапоги, потеряют на одно очко меньше). Кроме того каждый шаг сразу начнет отдаваться болью в ноге.

Если герои не отреагируют, приняв какие-нибудь подходящие меры (двигаться с дополнительной осторожностью или обходить любое подозрительное на вид место), следует вторая проверка – и с теми же последствиями. Тот, кто подвернул ногу во второй раз, теперь может лишь ковылять – и никакого бега. Возможно, теперь героям следует подумать о том, чтобы начать подыскивать место для ночлега.

Лесной паук

В противном случае, героев ждет очередная напасть – они забрели на охотничью территорию лесных пауков, размером с собаку, натянувших свои сети между деревьями. А в тусклом свете эти тенета разглядеть необычайно тяжело. Спросите теперь героев, в каком порядке они идут – кто первый, кто последний? Затем попросите самого первого выполнить проверку остроты чувств со штрафом +5 (см. «Осложненные проверки талантов»).

Удачная проверка

Как раз когда ты собираешься пройти между двумя близко растущими деревьями, тебе показалось, что что-то блокирует проход. Напрягаешь глаза, чтобы увидеть в темноте, и вот оно – паутина больше двух метров диаметром, и ты от нее на расстоянии всего вытянутой руки! Каким же должен быть паук, соткавший такую паутину? И где он находится сейчас?

Неудачная проверка

Когда ты проходишь между двумя близко растущими деревьями, ты неожиданно к чему-то прилипаешь. Удивившись, ты хочешь сделать шаг назад, но вынужден признать, что не можешь – ты явно к чему-то прочно прилип. А затем ты догадываешься, потому что в темноте все равно не получится разглядеть, что это может быть – ты висишь как муха в огромной, больше двух метров, паутине! И нити не просто клейкие, но еще и необычайно прочные. В следующий момент ты спрашиваешь себя, каким же должен быть паук, соткавший такую паутину, и где он находится сейчас!

Паук сидит в паутине на дереве. Если никто не попадет в его сети, он и дальше будет спокойно сидеть наверху. Но если кто-нибудь вляпается, паук поспешит по стволу вниз и постарается заплести жертву до полной неподвижности.

У взрослого лесного паука туловище диаметром полметра и восемь длинных волосатых лапок. Он весь покрыт черной щетиной, а в передней части головы видны угрожающе подрагивающие мощные мандибулы. Паука заботит в основном его жертва – на остальных героев он обратит внимание, только если те его атакуют. Из-за тесноты среди деревьев в любой момент сражаться с пауком может лишь один герой.

Герой в паутине может попробовать выполнить проверку Силы, чтобы освободиться. Однако каждая проваленная попытка лишь сильнее его запутывает в клейких нитях. Соответственно, каждая последующая попытка получает штраф, равный количеству предыдущих попыток. (То есть вторая попытка выполняется с +1, третья +2 и т.д.). Когда штраф превысит значение КК героя, он настолько запутается в липких нитях, что больше уже не сможет освободиться без посторонней помощи. Он достаточно ограничен в своих движениях, чтобы достать оружие, однако любой другой может его высвободить всего несколькими расчетливыми ударами.

Сам паук не будет атаковать того, кто не запутался в его сетях, но если его атаковать, он пустит в ход свои внушительные челюсти.

Лесной паук

Укус: INI 4+2W6; AT 9; PA 5; TP 1W6+2; LeP 22; WS 7; RS 2; MR 8;

Правила боя см. в приключении «Сокровища Гонара Горна». Из-за тесноты между деревьями и паутины, сражаться с пауком может лишь один герой. Однако, те, кто не прилип к паутине, могут без всяких проблем отступить. Паук за ними не погонится, а прыгнет на добычу в сети или уползет обратно на дерево.

Этим боем происшествия этой ночи исчерпываются (если только вы не придумаете что-нибудь свое).

Но в принципе, ночью любой путь отнимает у героя вдвое больше времени, а если идти с особой осторожностью, то и втрое.

Ночевка на ферме

Если герои все еще находятся на ферме, когда темнеет, они могут заодно решить тут и заночевать. В конце концов, тут и крыша над головой, и очаг, и даже спальни. Надеемся, что они сами сообразят, почему делать этого не стоит – если нет, вы можете подсказать им после успешной проверки Интуиции: «Вы находитесь посреди логова орков, и они наверняка не придут в восторг, обнаружив в своем логове чужаков – особенно, когда эти чужаки только что убили их товарища». Судя по числу постелей, героям следует ожидать еще шестерых орков или людей – достаточно серьезная оппозиция. И никто не знает, когда они вернутся – они явно добывают себе пропитание не самым честным ремеслом, так что вполне могут вернуться и поздно ночью. И даже если герои считают, что могут оставить кого-то на часах и сбежать, когда заявятся бандиты, это вряд ли поможет – разбойники намного лучше знают окружающую местность, и вероятность улизнуть от них, если уж они сядут героям на хвост, чертовски мала. Но если герои, несмотря ни на что, решат все-таки ночевать на ферме, им повезло – потому что ночь пройдет совершенно без происшествий. Однако вам следует поощрить их установить ночные вахты и описывать, чем каждый из часовых занимается. Если хотите, можете даже описать, как вокруг фермы шныряют разные животные вроде лисицы или оленя.

Регенерация

На следующее утро герои встанут существенно отдохнувшими и со свежими силами. Все, кто потерял LeP, частично восстановят их за ночь – отдыхавший минимум 6 часов восстанавливает 1W6 LeP. А в случае успешной проверки KO он восстановит еще одно очко.

Раненные, которым была оказана медицинская помощь в виде успешной проверки лечения ран, также дополнительно получают по 1 LeP за каждые оставшиеся у лекаря неизрасходованными после проверки лечения 2 очка таланта. Те же, кому помощь оказали, но целитель при этом проверку провалил, за эту ночь вообще ничего не восстановят.

Ночевка в лесу

Вероятно наиболее безопасным, хотя и не самым комфортным, будет после наступления темноты поискать в лесу подходящее место для ночлега, выставив на всякий случай часовых. Умные герои могут даже сообразить прихватить с фермы парочку одеял и немного еды. Но в данном случае игроки должны полагаться на собственную смекалку, чтобы их герои не остались голодными и холодными.

Когда герои будут искать место для ночлега, пусть каждый выполнить проверку выживания. Каждый, кто ее успешно пройдет, обнаружит подходящее укрытое место среди валунов. Почва сухая и мягкая, камни защищают от ветра, да и диким животным так просто не подобраться.

Если же никто из героев проверки не пройдет, тогда вы с чистой совестью можете немного подшутить над ними – казавшийся мягким мох окажется насыщенным водой, и

стоит кому-то сесть или лечь на него, как его одежда тут же промокнет, сделав ночной сон крайне беспокойным. Или же герои могут заночевать рядом с муравейником, и мелкие шестиногие создания пролезут во все сумки и одежду, больно кусаясь (очки жизни не теряются, но о сне можно забыть). Можете и сами придумать какие-нибудь неудобства. Здесь в лесу героям определенно нужно выставлять часовых. Возможно, они захотят даже развести небольшой огонь. Ночью они могут слышать множество звуков из темноты, и под конец часовой услышит, как животное покрупнее ломится сквозь кусты, направляясь к лагерю. Это пещерный медведь, которого любопытство привело понюхать издалека, прежде чем снова удалиться. Для героя (или героев, если он разбудит остальных), этот инцидент будет довольно зловещим.

Регенерация

Если герои хорошо выспятся (то есть на умело выбранном месте и под теплыми одеялами), тогда все, кто был ранен, восстанавливают LeP как и при ночлеге в доме. Если обстоятельства были похуже (без одеял, неподходящее место и т.д.), тогда они восстанавливают меньше очков, в худшем случае меньше на 3 очка (если результат окажется ниже 0, они просто ничего не восстанавливают).

Дорога от фермы к могиле

Когда герои покинут ферму, их следующей заботой будет найти могилу жреца – следующий пункт их маршрута.

Помнят ли ваши игроки, как описывал дорогу дух? Если нет, разрешите героям выполнить проверку Мудрости – если игрок чего-то не помнит, то совсем необязательно, чтобы герой также это забыл. Те герои, кто успешно выполнит проверку, вспомнят слова: «Через ферму протекает небольшой ручей. Вы должны подняться по нему до источника.

Он берет начало на поляне на склоне горы. Добравшись до источника, вы должны пойти по склону вправо, пока не увидите на круче корни поваленного бука.

Среди корней я и схоронил жреца, завалив его камнями».

Прочтите или перескажите:

Искомый ручей нельзя не заметить. С веселым журчанием он течет через всю долину и протекает прямиком через ферму. Он явно берет начало где-то в холмах – и вам надо последовать к его истоку, а потому вы должны, волей или неволей, лезть в холмы. Но разве дух не упоминал диких животных? Он называл волков и медведей, гоблинов и шратов. Почти никто из вас не видел настоящих шратов (на что они хоть похожи?). Да и медведи вам больше знакомы по ярмаркам, где они танцуют, потешая публику. Но настоящие, лесные медведи? Это то, с чем на самом деле никто не хочет повстречаться. Что ж, назвался груздем – полезай в кузов. Вы дали слово, и потому должны отправляться в лес на поиски источника.

Преимущество нынешнего маршрута в том, что герои не смогут заблудиться. Ручей – это такой ориентир, потерять который может только форменный дурак. Насколько подробно вы будете описывать этот переход, оставляем на ваше усмотрение. Ручей вьется по глубокой долине, зажатой с двух сторон крутыми склонами. Лес тут густой и жутковатый, сквозь плотную листву почти не проникает солнечный свет. Воздух наполняют незнакомые вскрики животных, гудение жирных насекомых и жуков, почва неровная и каменистая. В некоторых местах русло ручья глубоко подмывает берега, поэтому героям приходится идти в обход или возвращаться, чтобы принести материал для переправы. В других местах вдоль края русла разрослись густые колючки, и надо стойко терпеть рвущие одежду и кожу шипы, а еще герои должны будут пробираться по грудь в зарослях папоротников. Не вызывает сомнений, что в таких зарослях может прятаться кто угодно…

Примерно через час герои набредут на небольшую долину с относительно ровной почвой и не очень густым лесом. Но не успеют они сделать и нескольких шагов, как путь им перекроет паутина почти два метра диаметром. К счастью, обойти ее несложно. Что

ожидало бы героев, пойди они тут ночью, можно прочесть в разделе «Ночные блуждания».

Герои, у которых есть талант знания животных, могут его проверить. Успех означает, что они вспоминает, что такие тенета плетут лесные пауки – очень крупные, но не ядовитые, пожирающие свою добычу живьем. Но тому, кто не трогает их паутину, обычно нет нужды их бояться.

Таланты, не указанные в листе персонажа

Каждый герой может выполнять проверки лишь тех талантов, которыми они владеет.

Если у кого-то талант знания животных не указан, он и понятия не имеет, кто тут может водиться (кроме наиболее общеизвестных для данной местности животных), поэтому ему просто в голову не придет ничего толкового.

Присмотревшись, можно даже заметить здоровых, больше метра размером, пауков, неподвижно притаившихся высоко в ветвях. Но до тех пор, пока кто-нибудь не попадет в паутину, пауки ничего предпринимать не станут – и вряд ли кому придет в голову намеренно рвать их сети. Спустя еще час напряженной ходьбы, герои придут к небольшому водопаду, и единственный путь дальше – это лезть по четырехметровому каменному обрыву. Для этого требуется обычная проверка лазания. Если герои сообразят, как облегчить восхождение (начиная от героя, подсадившего себе на плечи товарища, до героя, который заберется наверх и спустит для остальных канат), проверки отдельных героев могут получить премию до 9 очков. При неудачной проверке герой срывается и падает вниз. Он может попытаться выполнить проверку координации, чтобы удержаться на склоне, в противном случае упадет на камни и получит 1W6+3 повреждений. Миновав водопад, герои через несколько метро выйдут на поляну, посреди которой разлился небольшой прудик – и в него ничего не впадает. Герои нашли источник.

Прочтите или перескажите:

Перед вами небольшая полянка, на которой вы видите прудик примерно три метра диаметром. Водоем окружен высокой травой, на берегу растет узловатый дуб. Из водоема вытекает ручей, однако в сам водоем ничего не впадает – должно быть, это и есть источник. Пруд лежит у подножия крутого склона, тянущегося вправо и влево. Насколько он высок, снизу не понять – склон весь зарос густым сосновым лесом. Ну и дальше куда?

На этот раз вам не следует подсказывать игрокам – в конце концов, должны же они и сами что-то запоминать. А то совсем расслабятся, ожидая, что вы прочтете им все необходимое.

И только если герои долго, но безуспешно, ищут, вы вновь можете сжалиться над ними и разрешить очередную проверку Мудрости, чтобы герои вспомнили. Между прочим, ваш вопрос еще служит цели слегка притупить бдительность игроков. Ведь их герои только что ступили на территорию лесной кобольдки, которая не шибко жалует людей.

Сперва она не будет показываться героям, попытавшись прогнать их со своей территории всевозможными шуточками. Если это не поможет, или люди отреагируют не так, как она привыкла (то есть, не столь враждебно), она может даже, в конце концов, показаться – и если герои не проявят редкостную неуклюжесть, они могут даже подружиться с этим любопытным созданием. Эта дружба не только облегчит их проход через лес, но может даже защитить от нападения орков.

В данном случае предсказать точный ход событий еще сложнее, чем во втором приключении. В зависимости от поведения героев, кобольдка может либо продолжить свои шуточки над ними, либо же показаться спустя какое-то время. Это зависит целиком от поведения героев и оценки кобольдки. Чтобы помочь разобраться с этим эпизодом, мы составили перечень советов и подсказок. Разумеется, большинство из них лишь предположения, и если у героев есть собственные идеи, тогда им и карты в руки.

Но никогда не упускайте из виду конечной цели этого приключения – примирение героев и кобольда. Поэтому не сгущайте особо краски, чтобы у героев не пропало желание вообще о чем-то договариваться с проказником. В конце концов, поначалу это может нагнать жути, но в дальнейшем шуточки станут более веселыми, потому что все кобольды славятся тем, что надоедают людям своим своеобразным чувством юмора, но обычно никому не причиняют серьезного вреда и не убивают.

Совет

Никогда не забывайте, что для игроков это должно быть развлечением. Когда станет ясно, что герои злятся и понятия не имеют, как им быть, пускай кобольдка им покажется. Но если проказы лесных существ героев лишь забавляют, пускай игра продолжается.

Лесная кобольдка

О кобольдах известно, что маленькие, в основном похожие на людей, обладают неплохими колдовскими способностями и, похоже, обожают шутить над людьми злые, но в целом безобидные шуточки.

В дополнение к домашним кобольдам, обитающим на старых чердаках, моряки знают (и боятся) корабельных, плюс есть еще свои разновидности для лесов и гор.

Сюда относится и наш лесной кобольд – или, точнее, лесная кобольдка, потому что она женщина. Кобольдка поселилась здесь не так уж давно (в ее понимании). Раньше она жила дальше у края гор, но где-то 15 лет назад не смогла помешать лесорубу срубить ее любимое дерево – тогда она заколдовала лесоруба заиканием (от которого он страдает и по сей день) и в ярости удалилась.

Само собой, она не придет в восторг от появления поблизости людей, потому что вполне обосновано считает их всех лесорубами.

Это также причина, почему она постарается прогнать всех этих людишек-паразитов, но утихомириться, если герои убедят ее, что не обираются причинять вред деревьям.

Магия этих существ почти столь же неистощима, как их шкодливая фантазия, и не привязана к заклинаниям – простыми движениями костлявых пальцев кобольд может сотворить самые разные вещи. Прежде всего, они заставляют шевелиться деревья и прочие растения, но их репертуар также включает приказания животным и даже миражи с иллюзиями. Само собой, это дает хорошую возможность воззвать к дурным чертам героев. На протяжении всех своих шуточек кобольд всегда остается невидимой для глаз своих жертв, благодаря особенностям своей внешности и магии, пока сама не захочет, чтобы ее увидели. Она также планирует свои шуточки так, чтобы они с одной стороны выглядели случайности, но при этом врезались в память жертве. Не забывайте, основная цель кобольда – защитить свой лес.

Но если ее действия приведут к тому, что возникнет угроза животным или растениям, кобольд немедленно прекратит и придумает что-то еще. Если же герои попробуют напасть на нее, вам придется убедить их в тщетности подобных намерений.

Потому что лесное создание может не только мгновенно становиться невидимой, но еще и ускоряться настолько, чтобы со смехом уворачиваться от каждого выпада меча, и убежать даже от летящей стрелы…

Она – высокомагическое существо, применяющее заклинания максимум, чтобы причинить неприятности, а не победить. По этой причине мы не приводим боевых характеристик кобольда.

Ниже несколько примеров ее возможных действий:

У пруда

Прочтите или перескажите:

Склоняешься над чистой водой, чтобы сделать несколько глубоких глотков. Вода приятно прохладная и на вкус хороша, как может быть лишь свежая родниковая вода. Неожиданно чувствуешь крепкий удар в спину и, не успев ничего сообразить, летишь

головой в пруд. Ругаясь, кашляя и отплевываясь – и само собой, до нитки промокший – вылезаешь из воды и осматриваешься в поисках гнусного шутника. Но никого нет, даже за растущим на берегу узловатым дубом никто не прячется.

Естественно, пинка отвесил сам дуб, столкнувший героя в пруд низко висящей веткой. Это может произойти и в том случае, если герой наклонится над прудом по другой причине, например, набрать воды во флягу или мех. Кобольд позаботиться, чтобы никто не увидел движение дерева.

В лесу

Прочтите или перескажите:

Ты уверен, что скоро все закончится. Упавшее дерево, о котором говорил дух, должно быть где-то рядом. Когда ты проходишь возле одного из кустов, твоя нога неожиданно за что-то цепляется, и ты летишь носом в землю.

Но когда ты встал и отряхнулся, ты никак не можешь понять, обо что же ты споткнулся – такое впечатление, будто кто-то подставил тебе подножку, а потом убрал ногу. Во всяком случае торчащий из земли небольшой корешок уж точно не виноват.

В обычных обстоятельствах об этот корень действительно трудно споткнуться, но кобольд зачаровала его на несколько мгновений, чтобы тот быстренько оплел лодыжку героя, а затем снова вернулся в землю, и теперь выглядит так невинно, как только может выглядеть корень.

В этом случае кобольд также выберет время и место, чтобы остальные герои ничего не заметили.

Под большой елью

Прочтите или перескажите:

Постепенно тебе это начинает надоедать. Решаешь действительно внимательно смотреть под ноги, чтобы опять ни обо что не споткнуться. И пока ты все внимание уделяешь земле, сверху неожиданно раздается подозрительный звук.

Но прежде чем ты успеваешь хоть что-то предпринять, на тебя обрушивается болезненный душ – еловые шишки! Все эти чертовы шишки, висящие на дереве над тобой, решили упасть именно сейчас!

Эта атака по-настоящему болезненная, но реальных повреждений не причиняет.

Далекие голоса

Пусть герои выполнят проверку остроты чувств. Те, кто ее успешно пройдет, внезапно обратят внимание на далекие звуки. Если остальные герои сейчас прислушаются, они тоже их услышат.

Прочтите или перескажите:

Где-то вдали ты слышишь собачий лай. Да, это определенно собаки, и их по-настоящему много. Вероятно охотничья свора. Но здесь, посреди глухого леса? Какая охотничья свора может зайти столь глубоко на непроходимую местность? Но тут к лаю примешивается другой звук. Это же крики о помощи! Определенно, попавшая в беду женщина! Должно быть, ее преследуют собаки.

Эти звуки всего лишь иллюзия, которой кобольдка планирует выманить героев со своей территории. Если герои отправятся на шум, он все время будет впереди них, и всегда на том же удалении, так что герои будут все дальше и дальше уходить от своей истинной цели.

Если до них вскоре не дойдет, что их водят за нос, и они успеют изрядно отойти, то возврат к источнику может потребовать проверки ориентировки. Каждая проваленная проверка означает полчаса блужданий по окрестному лесу, прежде чем герои выберутся к местам, которые уже проходили по дороге к источнику (и скорее всего это место будет ниже водопада, так что им снова придется лезть на скалу. Само собой, такая ситуация предоставляет кобольдке великолепные возможности для новых шуточек. Узел на веревке

может неожиданно развязаться, или на героя из камня вдруг выглянет нахмуренное лицо, а то и схватит его)…

Если герои при этом сильно заблудятся, им опять может прийти на помощь охотница (см. «Сокровища Гонара Горна»). Если же герои не станут обращать на лай и крики внимания, кобольд быстро утратит интерес к этой забаве, и звуки смолкнут.

Колючки

Прочтите или перескажите:

Ты уже не в первый раз натыкаешься в этом паршивом лесу на колючие кусты, рвущие одежду и царапающие кожу. В конце концов, ты научился не подходить к колючкам ближе, чем на расстояние руки. Ты почти прошел мимо, но тут что-то дергает за рукав. Глазам своим не веришь – единственный усик уцепился за ткань. Вот как такое могло быть? В тот самый момент, пока ты об этом думаешь, краем глаза замечаешь, как еще один усик внезапно зашевелился, потянулся к тебе и погрузил свою колючку в твою штанину. Но и это не все – через несколько секунд за ним следует третий усик, затем еще… И ты уже так плотно опутан, что вряд ли выберешься без посторонней помощи.

После того, как первый усик будет оторван или отрезан, остальные вернутся на место как по мановению волшебной палочки, выпуская жертву на свободу.

Лицо в древесном стволе

Прочтите или перескажите:

Проходя в нескольких метрах от старого узловатого дуба, бросаешь на него взгляд. Сперва ты не веришь своим глазам, но присмотревшись, ты вполне уверен в этом – на узловатой коре дерева можно разглядеть лицо! Сучок от обломанной ветки это нос, два узла на коре это глаза, а щель – рот! Да вдобавок оно еще и двигается. Дубовое лицо смотрит на тебя, а затем показывает тебе язык.

Лицо может оставаться спокойным или корчить гримасы, но как только подойдет другой герой, оно застынет. И если герой подойдет к дереву, лицо пропадет из виду. Выглядит так, как будто увидеть это лицо в морщинистой коре можно лишь при избытке воображения.

В любом случае это всего иллюзия, вызванная кобольдской магией.

Жирные белки

Эта сцена происходит, когда герой кладет какой-нибудь предмет на лесной пол – например, он хочет что-то достать из рюкзака, или спотыкается и что-то выпускает из рук. Однако этот предмет должен не превышать по весу пары сотни грамм.

Прочтите или перескажите:

Из листвы совершенно неожиданно акробатическим прыжком выскакивает мелкая, толстая, рыжая скотина, и прежде чем ты успеваешь что-то сделать, она уже рядом и хватает … (вставить нужный предмет).

И еще более великолепным прыжком она исчезает с твоей вещью в подлеске.

Если игрок реагирует без промедления и говорит, что хочет поймать животное, когда оно только появится, можете позволить ему проверку координации – но в случае его успеха толстая белка так испугается, что удерет без добычи. Если проверка будет неудачной, или игрок не успеет сообразить, тогда зверек исчезнет в чаще. Теперь можно пуститься за ним в погоню, выполняя проверки остроты чувств, чтобы обнаружить животное, координации, чтобы схватить его, а то и лазания, если белка успеет залезть на дерево.

Зрелище можно сделать еще более захватывающим, если две или три белки, действуя сообща, попробуют похитить что-нибудь покрупнее.

Явление кобольдки

Сложно предсказать, как герои отнесутся к этим шуточкам. Остается надеяться, что в какой-то момент они поймут, что эти происшествия очень досадные, но не опасные (при

необходимости, вы можете уведомить об этом сведущих в природе героев после успешной проверки Интуиции).

Если герои вели себя мирно и не были вынуждены прибегнуть к насилию, в конце концов, это озадачит кобольда – потому что эти люди реагируют не так, как она привыкла. Возможно, они пришли сюда вовсе не для того, чтобы чинить вред ее подопечным? В этом случае она рано или поздно покажется с безопасного расстояния.

Прочтите или перескажите:

Вдруг спереди до тебя доносится шум бегущего сквозь подлесок зверя. Судя по звуку, он не очень крупный, поэтому вряд ли опасен, хотя и крупнее кролика или белки. Спустя несколько мгновений ты его видишь. Из-за куста выходит олень и останавливается, заметив тебя. Но твое внимание привлекает вовсе не он, а странное создание, восседающее у него на спине аки гордый рыцарь на коне – оно напоминает тебе вырезанную из дерева фигуру, вроде тех, что некоторые умельцы мастерят из корней. Волосы этого существа ростом где-то с метр выглядят как покрывало из темно-зеленого мха. Сухая шея переходит в покрытое корой тело, из которого на манер веток растут длинные руки и ноги, и даже многочисленные пальцы больше похожи на тоненькие веточки. Тело покрывает мох, но служит ли он одеянием или мехом, ты не можешь понять. А может это всамделишный мох, выросший на коже-коре. Создание внимательно осматривает тебя и произносит голосом, напоминающим скрип старого дерева на ветру:

- Что делают чужаки в нашем царстве, а? Нам чужаки не по нраву. Убирайтесь, вам у нас не место!

Теперь переговоры зависят целиком от героев. Отыгрывайте кобольда как ребенка, капризного, но отнюдь не глупого. Она очень смутно себе представляет жизнь людей и считает их всех в первую очередь лесорубами, которые думают лишь об убийстве ее подопечных. Но она вполне готова принять другую точку зрения. О себе она говорит только как «мы», подразумевая этим весь лес, от чьего имени она и говорит с героем. Ни при каких обстоятельствах не сможет герой выманить у женщины-кобольда ее имя, потому что она прекрасно знает, что как только кто-то узнает ее имя, ее власти конец, чего она, естественно, желает избежать. Если герои настойчиво пытаются узнать ее имя, она скажет: «Зови нас госпожой леса. Да, это хорошо – госпожа леса».

(Это первое и единственное указание на ее женский пол. Анатомически этого никак не заметно. Но кто вообще знаком с анатомией лесных кобольдов?)

Любая угроза, не говоря уже об атаке, приведет к тому, что кобольдка и ее олень исчезнут с глаз героев – они сделаются невидимыми. С этого момента героям уже будет не до смеха, потому что она убеждена, что имеет дело с опасными врагами, которых обязательно нужно прогнать. Только если героям придет действительно хорошая идея, смогут они попасть к могиле жреца.

Если герои сумеют ее убедить что они здесь лишь ненадолго и определенно не собираются причинять вред никаким растениям или животным, или даже догадаются подарить что-то кобольдке, от гостей хозяйке (красивое ей понравится больше, чем дорогое), их отведут прямиком к поваленному буку.

Плохой вариант

Если герои не догадаются уладить все миром, или даже пойдут на то, чтобы напасть на растения или угрожать им огнем, и тому подобное, тогда кобольдка поступит с ними по-плохому. Ей бы этого не хотелось, но когда ее подопечным грозит настоящая опасность, она заставит себя.

Ее ответ может включать:

* Любое количество колючих побегов, стегающих героя как плети (AT 10, 1W6+3 очков урона, любой удар оружием отсекает один побег).

* Корни и ветки оборачиваются вокруг лодыжек и запястий (АТ 8, герой может спастись лишь при проверке уклонения) и удерживают героя, возможно даже поднимают в воздух.

* Крупный рой пчел с агрессивным жужжанием набрасывается на героя (любой, кто хоть немного соображает, должен понимать, что бороться с такой угрозой бесполезно и единственный выход это спасаться бегством). Пчелы атакуют, только если герой не станет убегать, в противном же случае они будут гнать его несколько сотен метров через лес, мимо пруда и дальше. Затем они вернутся и поищут новую жертву. Когда они всех прогонят, то с угрожающим жужжанием соберутся в дереве. Если герои вновь проникнут в «запретную зону», погоня возобновится.

Постарайтесь, чтобы герои как можно быстрее сообразили, что имеют дело с тем, кого им не одолеть. Постарайтесь не убить никого из героев. Только если кому-то из героев действительно взбредет в голову решить проблему силой, рано или поздно он проиграет. Обустройте все так, чтобы хотя бы один герой оказался схвачен ветками деревьев или кустов, пока остальные удирали. Тут и наступает время для явления кобольда, но, само собой, она будет в ярости, и ее будет очень трудно убедить в мирных намерениях героев. В таком случае она позволит максимум одному герою пойти к буку и помолиться.

Бук

Естественно, лесная кобольдка знает, где лежит большой поваленный бук, и знает, что среди его корней похоронен человек. Однако она никогда не думала об этом, как о могиле. Обычаи людей находятся за гранью ее понимания. И почему этим людям так позарез нужно попасть к могиле и помолиться там, она никогда не поймет. Зато поймет: «Мы хотим поговорить с древним трупом чужака».

Прочтите или перескажите:

Верхом на олене это странное создание недолго ведет вас через густой лес, все время вдоль подножия склона. Наконец, вы приходите к дереву. То, что сперва казалось небольшой горкой на полу леса, теперь оказывается чудовищным корневищем дерева, давным-давно поваленного какой-то бурей. Там, где корни некогда цеплялись за лесную почву, теперь зияет глубокая яма, но с той поры здесь уже проросло несколько молодых деревцев, и яма заросла густым кустарником. Тем не менее, описание сходится – здесь и должен лежать жрец.

Если герои пожелают знать наверняка, можете провести на выбор проверку выживания или столярного дела, чтобы удостоверится, что это сильно трухлявое дерево и в самом деле бук.

Молитва

Прочтите или перескажите:

Дух сказал, что обретет покой, лишь когда кто-нибудь помолится на могиле жреца. Теперь вы стоите у могилы и гадаете, как же должна выглядеть эта молитва. Обычная обеденная молитва, которую вы все знаете, тут вряд ли подойдет. Поэтому вам остается лишь обратиться к богу смерти Борону своими собственными словами и испросить у него снисхождения к покойным – а также сжалиться над душами духов, кои до сего дня не обрели покоя.

Вот теперь пусть один из героев экспромтом произнесет краткую молитву Борону. Ей не обязательно быть длинной, но будет неплохо придать ей капельку торжественности.

Когда это будет сделано, завершится третье приключение.

Герои могут попрощаться с «госпожой леса», и, наконец, отправиться назад в Хонинген.

Очки приключения

В этом приключении герои также заслуживают награды. Каждый, кто участвовал в этом приключении, получает 25 очков приключения. Кто первый догадался о желательности мирных

переговоров с кобольдкой, или отнесется к госпоже леса с огромным пониманием и сочувствием, может получить еще 5, а то и 10 очков приключения.

Приключение четвертое: Шайка Штомара (Stomars Bande)

Предположительно, сейчас ваши игроки считают, что уже выполнили все, о чем их просил дух – передать сумку в храм не должно быть особо трудным делом. Но они забыли два маленьких «но» - во-первых, они все еще находятся посреди незнакомого им густого леса, где живут самые разные животные, с которыми лучше не встречаться. И, во-вторых, они уже обзавелись кое-какими врагами, которые уже вышли на их след.

Когда орки после неудачного набега в очень плохом настроении вернулись в логово, они обнаружили, что там уже кто-то побывал и кое-чему приделал ноги – а возможно и прикончил их старого товарища Крацаха. Сначала это вызвало вспышку ярости у главаря, в гневе выбившего дверь в комнату – но, поостыв, он решил выследить этих чужаков и убить. В конце концов, это вопрос не только чести, но и безопасности – если посторонние знают об убежище разбойников, то вскоре тут все будет кишеть стражей. А значит их нужно остановить, пока они не успели ничего разболтать.

В третьем приключении мы не сообщали вам каждую мельчайшую подробность, предоставив вам руководствоваться собственными решениями и поведением героев. В четвертом приключении тоже будет так. В нижеследующем тексте дается описание орков и их главаря, а также перечень вариантов, как могут поступить герои. Но как именно будет разворачиваться приключение, зависит, в первую очередь, от самих игроков.

Число противников

Здесь мы используем небольшой трюк, которым вам также следует овладеть – мы приспосабливаем количество противников к силе вашей группы героев. В конце концов, мы же не можем знать, со сколькими героями вы будете играть – и какие они будут.

Чтобы добавить остроты происходящему, разбойники будут чуточку сильнее ваших героев. Соответственно, победить герои смогут, лишь поработав мозгами. Бросаясь в атаку, очертя голову, герои могут скоро эту самую голову потерять. Проще всего было бы сказать, что орков столько же, сколько и героев, плюс их главарь. Для трех героев будет три орка и главарь, для пяти героев – пять орков и главарь. Однако подобная формула не учитывает типы героев в группе – герой-боец, безусловно, сражается лучше героя-взломщика, скомороха или мага. Поэтому на каждого бойца пусть приходится полтора противника, а всех прочих героев – по полпротивника. Просуммируйте эти числа (округляя при необходимости) – это и будет количество орков. К ним добавляется главарь – и шайка готова.

Главарь

Штомар – человек среднего роста, с широкими плечами и толстой шеей. Нечесаные белокурые волосы длиной до плеч, а под красным носом-картошкой висят густые неухоженные усы, по которым можно в подробностях отследить меню последних недель.

Под дырявой кольчугой он носит кожаную одежду, а на поясе висят большой топор и широкий кинжал. Если его орки рядом, он любит издеваться и насмехаться над противником. Однако, если ситуация сложится не в его пользу, он разом присмиреет и начнет молить о пощаде.

Прежде Штомар долго сражался в качестве наемника, но как-то ему пришла в голову идея, что с его оружейным мастерством есть и другие, более перспективные способы добычи денег. А потому вместе с частью своих товарищей-наемников он сколотил шайку головорезов, которая принялась бедокурить в окрестностях Гратенфельза. Однако они попали в засаду местных стражей, откуда едва спасся один лишь Штомар. Удирая, он повстречался с группой разбойников-орков, и после того, как убил их предводителя на дуэли, был признан новым «вождем».

Штомар

Боевой топор: INI 7+1W6; AT 14; PA 11; TP 1W6+4; LeP 30; WS 7; RS 4; MR 3;
Используемые атрибуты: MU 14; GE 13; KO 13; KK 12;

Таланты: Координация 6, Самообладание 5

Орки

Орки в целом похожи на людей, но ниже ростом и шире. Кожа покрыта косматым мехом, а из нижней челюсти растут угрожающие клыки. Орки, которые бродят по землям людей, промышляя грабежом и разбоями, это изгнанники из своих племен. Поэтому не удивительно, что они часто выглядят оборванцами. В жизни обычных орков бой и так занимает центральное место, а орки-изгнанники, с их жестокостью, часто бывают еще опаснее. Однако не редко орков принимают и в людские банды.

С этой шайкой наоборот – первоначально состоявшая только из орков, она подчинилась человеку Штомару. Орки все выглядят запущенными, их оружие и снаряжение в плачевном состоянии. Но они признают Штомара своим главарем и выполняют его приказы, не рассуждая. Но хватит уже предисловий, пора нам вернуться к героям.

В шайке также есть несколько полуорков, унаследовавших образ жизни своих предков.

Орки и полуорки

Сабля: INI 7+1W6; AT 12; PA 10; TP 1W6+3; LeP 30; WS 7; RS 2; MR 0;
Используемые атрибуты: MU 12; GE 13; KO 13; KK 14;
Таланты: Координация 5, Самообладание 6

Предупреждение

Прочтите или перескажите:

Попрощавшись с кобольдом, возвращаетесь к ручью. Если идти вдоль него достаточно долго, то неизбежно придешь к разрушенной ферме, а оттуда уже можно отыскать дорогу в Хоннинген.

Вы уже достаточно ходите по всяким чащам, чтобы с нетерпением предвкушать сытную еду и мягкую постель.

К счастью погода по-прежнему хорошая. Солнышко светит, насекомые гудят, птички радостно чирикают. Даже и не скажешь, что в лесу могут быть какие-то опасности.

И здесь возникает вопрос – подружились ли герои в прошлом приключением с кобольдкой. Впрочем, это не так уж важно, потому что госпожа леса за героями наблюдала очень пристально. И когда она теперь увидит, как сквозь лес ломятся орки, ломая ветки или втыкая оружие в деревья исключительно от скуки, то герои в ее глазах будут намного лучше. И если товарищи до сих пор не проявили откровенной враждебности, тогда их ждет следующая встреча.

Прочтите или перескажите:

Когда вы перебирались через очередные валуны, преградившие вам путь, вы услышали, как сзади кто-то приближается. Явно какое-то крупное животное, и, похоже, куда-то спешащее. Чуть позже среди деревьев мелькнул олень с уже знакомой вам странной лесной наездницей. Увидев вас, она жестами показывает, что хочет что-то сказать. Останавливаетесь и ждете, пока олень подъедет к вам.

- Другие люди в лесу, - говорит кобольд, не слезая с оленя. – Много людей. Идут по ручью спереди. Ищут вас. Злые. Вы прятаться!

В глазах кобольда особой разницы между людьми, эльфами, карликами, орками и гоблинами нет, поэтому она всех называет людьми. Только если герои попросят описать чужаков, она скажет, что почти все они покрыты черной шерстью.

Если спросить сколько их всего, кобольдка задумается и вытянет руку, показывая точное число вытянутыми пальцами. А поскольку на каждой руке у нее по восемь пальцев, ей почти наверняка хватит и одной руки.

Если герои спросят, и что же им теперь делать, она опять скажет: «Прятаться»!

Необходимо специально указать ей, что людям, в отличие от нее, спрятаться не так-то просто. Она-то, в конце концов, может просто стать невидимой, а вот герои – нет.

Дайте героям немного посовещаться. Предположительно, они вскоре должны сообразить, что это могут быть лишь разбойники, чье укрытие они обшарили. Если нет, можете от лица кобольдки обронить несколько слов, пока до героев не дойдет наверняка.

Ниже перечислены несколько вариантов того, как могут поступить герои – и для каждого указаны аргументы, почему так делать не стоит. Если герои сами не додумаются до этих контраргументов, можете подсказывать им на основе проверок Интуиции. Но постарайтесь быть с подсказками поскупее – выдавайте их, только когда герои будут на грани опасной ошибки.

* Подождать врагов здесь и вступить в бой. Прямое боестолкновение не рекомендуется, потому что противников довольно много.

* Убежать, постаравшись оторваться от противника. Прежде всего, вопрос – куда бежать, если враги приближаются в точности с того направления, куда героям надо. Если побежать сейчас в другую сторону, то непонятно, как им вообще попасть в Хонинген.

* Спрятаться и следить за противником. На первый взгляд, план неплохой, но есть одна закавыка. Если разбойники смогли так далеко проследить за героями, это значит лишь, что среди них есть следопыт. И если следопыт придет сюда, он отыщет и новые следы, по которым сможет проследить героев до их укрытия.

* Засада. Этот вариант существенно повышает шансы героев в бою, и, в конце концов, это даже единственный способ избавиться от разбойников в долгосрочной перспективе. Местность тут плохо просматриваемая, ручей петляет среди больших валунов, сулящих хорошее прикрытие. Однако героям следует тщательно подумать, что и как.

* Помощь кобольдки. Если герои помнят все проделки кобольдки в их адрес, будет только разумно попросить ее о помощи. Опять-таки, это хорошая идея, хотя сама кобольдка поначалу будет сильно упрямиться. У кобольдов своя гордость, и она хочет, чтобы ее попросили как следует, прежде чем даст согласие.

Возможности кобольдки

Опять же, выслушайте предложения героев и взвесьте, насколько разумно звучат их планы.

Само собой, кобольдка прекрасно знает дорогу и может отвести героев к человеческому поселению так, чтобы не идти вдоль ручья (в этом случае разбойники отыщут следы героев и скоро их догонят, потому что у них больше опыта в переходе по лесу. Так что это всего лишь временное решение, и примерно через час герои услышат, сто преследователи уже не так далеко)…

Довольно эффективны будут иллюзии. Для начала можно сказать, что кобольдка может заставить исчезнуть следы героев или даже проложить фальшивые следы. А еще лучше, если создать иллюзорные звуки, как будто герои движутся через лес в противоположном направлении. Неожиданное появление монстра, любого вида, по-настоящему повергнет орков в панику, но Штомар достаточно умен, чтобы понять, какие монстры могут здесь появиться, а какие нет. Он соберет своих людей и поведет их в бой – и вот тогда-то иллюзия к несчастью развеется. Разумеется, можно сыграть с преследователями те же самые шуточки, жертвами которых стали герои. Это наверняка задержит орков на какое-то время и может даже вынудить их отступить – но отойдя, они соберутся и либо подождут героев в засаде, либо, если герои выберут другой маршрут, пустятся опять в погоню.

Если герои так и не придумают никакой подходящей идеи, и вы, любезный Хозяин полностью в этом уверены, то рано или поздно случится бой. А потому героям под конец следует не пытаться уклониться от боя, а придумать, как склонить обстоятельства в свою пользу.

Идеальная стратегия может выглядеть так: кобольдка время от времени отвлекает преследователей, давая героям время. Тем временем герои подыскивают хорошие укрытия, собирают тяжелые камни и так далее. Затем они ждут, пока разбойники не

приблизятся, и устраивают внезапную атаку. Для подобной цели очень хорошо подходит дальнобойное оружие, но герои могут, к примеру, обрушить вниз град камней, если преследователи идут как раз вдоль подножия скалы. Вдобавок, кобольдка также может помочь героям спрятаться, «замаскировав» их при помощи магии. Таким образом противника можно серьезно ослабить и деморализовать, прежде чем он сможет нанести свой первый удар.

Но опять же, довольно трудно предвидеть, как будет разворачиваться данное приключение.

Вот правила для большого финального боя.

Бой с несколькими противниками

Во втором приключении вы уже видели, как вести бой двух людей друг с другом. Каждый боец раз в боевой раунд делает проверку атаки, которую противник может отбить при успешной проверке парирования.

Сражение нескольких участников выглядит почти также. Каждый участник атакует и парирует один раз в каждом раунде. Поэтому даже если герой сражается с двумя противниками, он может атаковать лишь одного из двух – и если оба противника преуспеют в проверках атаки, он сможет парировать лишь один из ударов. И наоборот, этот принцип действует, когда два героя одновременно атакуют одного орка.

Во время боя не забывайте отслеживать, чтобы в каждом раунде действительно каждый из участников атаковал по одному разу, как герои, так и враги. Естественно, помимо собственно боя можно делать и другие вещи. Начиная от убегания и до связывания сдавшегося противника, или вынимая из рюкзака дополнительного снаряжения – возможностей масса. Сколько длится каждое из таких действий, вы должны решать сами. Не забывайте, что боевой раунд длится 3 секунды. Каким бы ловким герой ни был, но вряд ли он сможет снять, открыть, обшарить и достать искомое из рюкзака меньше чем за 20 секунд.

А за это время, пока он не вернется к бою, остальные смогут атаковать семь раз.

Дальний бой

Естественно, сейчас герои захотят пустить в ход свои луки, арбалеты и метательное оружие, и бой с орками для этого прекрасный повод – особенно, если атаковать из засады.

Проверка для дальнего оружия в целом проводится также, как и для рукопашного оружия, например, меча – у бойца есть значение атаки, указанное в списке талантов для соответствующего оружия. Однако в дальнем бою действуют несколько факторов, делающие атаку легче или труднее: размеры цели, расстояние до нее, двигается ли она. (В конце концов, попасть с двух метров в сарай не сложно, а вот со 100 метров в глаз скачущему кролику)…

Как и в случае с остальными проверками штраф прибавляется, а премия отнимается от броска двадцатигранника, который сравнивается со значением атаки. Каков будет итоговый модификатор для выстрела, можно посмотреть по таблице. Если атака окажется успешной, парировать противник не сможет, а потому атакующий может сразу набрасывать урон. Однако и сам он не может парировать дальним оружием. Поэтому, если враг совсем близко, герой должен как следует подумать, стоит ли ему стрелять или лучше обнажить рукопашное оружие. Без подходящего оружия парировать атаки противника он не сможет, только уклоняться.

Уклонение

В некоторых случаях от атаки лучше увернуться, чем парировать. Например, когда кого-то застигли без оружия в руках. Уклонение означает, что герой отскакивает от противника, приседает и тому подобное. Однако этот маневр настолько сложный, что вынуждает пропустить свое следующее действие, будь то атака, дальняя атака или еще что-нибудь.

Модификаторы дальнего боя

Крошечная цель (монетка, мышь и т.д.): +8

Очень маленькая цель (змея, ворон и т.д.): +6
Маленькая цель (волк, олень и т.д.): +4
Средняя цель (орк, человек и т.д.): +2
Крупная цель (лошадь, тролль и т.д.): +/- 0
Очень крупная цель (сарай, дракон и т.д.): -2
Цель двигается: +2
Цель частично укрыта: +2
Цель очень близко*: -2
Цель близко*: +/- 0
Цель на средней дистанции*: +4
Цель далеко*: +8
Цель очень далеко*: +12
* «Близко» или «далеко» для каждого оружие свое, и указано на листе персонажа.

Стрельба по сражающимся

Когда герои и их противники сойдутся в ближнем бою, стрелять в такой сумятице будет слишком рискованно. Потому что в бою все постоянно двигаются, и любой выстрел, не попавший точно в цель, вполне может попасть по противоположной стороне – то есть товарищу стреляющего.

В подобном случае стрелок должен сначала сделать проверку дальней атаки со всеми полагающимися для данной ситуации модификаторами. Если он попал, все прекрасно и можно набрасывать урон – но если он промахнулся, он должен сделать вторую проверку с теми же самыми модификаторами. Если она окажется успешной, значит он попал в противника своей цели.

Если на тесном участке сражаются больше двух человек (например, герой фехтует с двумя противниками), тогда при промахе пораженный определяется случайным броском.

Вмешательство кобольда

На самом деле кобольд совершенно не хочет вмешиваться в бой. Если люди проделывают друг с другом такие гнусные штуки – что ж, она с отвращением понаблюдает с безопасного расстояния. Когда бой закончится, кобольд настороженно приблизится.

Но если удача или многогранники слишком уж отвернутся от героев, и без посторонней помощи герои окажутся в отчаянной ситуации, тогда вы можете использовать кобольда, чтобы избежать самого худшего. Она никогда напрямую не вмешается в бой, вновь прибегнув для этого к своей магии.

Другие действия

У героев не так уж много времени, чтобы соорудить пристойную ловушку. Тем не менее, если у ваших игроков есть хорошие идеи, как им хотя бы ослабить противника перед боем. Если герои придумают какой-нибудь разумный план, тогда вы должны решить, что из этого вышло, и какой урон понесли разбойники. Всегда помните – вы арбитр, и ваше решение окончательно.

Камнепад

Даже за очень короткое время герои могут отнести на высокую скалу немного камней, затем укрыться и забросать противников камнями или даже устроить небольшую лавину, если те идут вдоль подножия скалы.

Если герои хотят швыряться отдельными крупными камнями, тогда им нужно выполнять проверки таланта метания ножей – но поскольку камни для метания подходят хуже, их атаки получают штраф в 2 очка. Дополнительно: дистанция до одного метра считается очень близкой, до трех метров близкой, до шести метров средней и до 12 метров дальней. На большее расстояние тяжелые камни швырять бесполезно.

Но расстояние отсчитывается только в горизонтальной плоскости – при сбрасывании камня с любой высоты проверка проходится как для очень близкой

дистанции. Каждое попадание крупным камней причиняет 1W6+1 очка повреждения. За боевой раунд можно швырнуть один камень, и в первом раунде противник будет слишком ошеломлен, чтобы что-нибудь предпринять. Но начиная со второго раунда, они могут делать проверки уклонения (бросаются по значению парирования), успех которых означает, что противник отпрыгнул с траектории камня или нырнул в укрытие, в котором по нему не попасть.

Если герои хотят обрушить на противника лавину, тогда лишь от героя зависит, насколько все получится. Он определяет, в какой момент стронуть камни – в нашем случае, бросает проверку Интуиции. Успех означает, что как минимум один противник полностью накрыт – он получает 3W6+4 повреждений, а если перед ним или за ним есть кто-то еще, тогда каждый из его соседей получает 1W6+4 повреждений. При неудачной проверке IN получаемые повреждения снижаются вдвое (до того, как будет вычтено RS).

Противники могут попытаться избежать лавины, выполнив проверку деленного на два значения PA. В случае успеха повреждения опять-таки уменьшаются вдвое.

Обойтись без боя

Ролевое приключение подобно приключенческому фильму – они оба обычно заканчиваются великой финальной схваткой с главным негодяем. Кажется, что фильму, в котором герой добился успеха без боя, чего-то не хватает. А потому рекомендуем, чтобы герои по-настоящему избавились от банды Штомара лишь после увлекательной погони и финального боя.

Однако мы не заставляем вас непременно устраивать бой – если у ваших игроков по-настоящему хорошие идеи и продуманные действия, они заслуживают успеха. Да, придется отказаться от триумфа финального боя, но игроки получат удовлетворение от того, что справились с противником – не грубой силой, а разумными действиями.

А это и есть цель приключения – чтобы игрокам понравилось и оно само, и его исход.

Или если герои уже значительно ослаблены, потому что за плечами у них пара боев, совсем необязательно втравливать их в очередной бой. Все зависит от того, чем он может для ваших игроков кончится. Дайте им то, что им по вкусу.

Внезапность

Если герои хотят устроить засаду, чтобы застать противника врасплох, тогда пусть точно опишут, какое место они подберут, и что именно делают. Тут полно подходящих мест – помимо густых зарослей папоротника есть еще и кусты, и особо крупные валуны.

Тем не менее, чтобы как следует спрятаться, все герои все равно должны выполнить проверку таланта (скрытности?). Так как условия очень благоприятные, да и преследователи не ожидают засады, проверку можно упростить. Для тех героев, кто полностью скрыт от противника (например, лежит в зарослях папоротника высотой по грудь), проверка получает премию -8. Для тех, кто скрыт не полностью, да вдобавок всего в нескольких метрах от преследователей, проверка будет обычной. Между этими двумя крайностями вы и определяете, насколько хорошо укрылся каждый из героев.

Если герой проваливает попытку, вы должны решить, сразу ли орк его заметит или, если герой не выдаст себя новым шумом, пойдет дальше. Но если как минимум двое героев провалят свои проверки, тогда орки будут настороже.

Если герои сумеют сохранить элемент внезапности, это будет иметь два последствия. Во-первых, в первом раунде боя противник не сможет совершать никаких действий. Они не могут ни уклоняться, ни обнажать оружие. Во втором раунде они наконец-то сообразят, что происходит – и тут они должны выполнить проверку Мужества (кроме главаря, который и так достаточно отважен).

Если Мужество их не оставит, орки достанут оружие (для чего им опять-таки придется пропустить свою атаку в этом раунде), ну а если они струсят, то попытаются спастись бегством. Однако в таком случае главарь примется орать на них, добиваясь

дисциплины. И это ставит орков перед серьезной моральной дилеммой – они и так напуганы, но главаря боятся больше, чем любого врага...

Поэтому все удравшие противники делают каждый последующий раунд очередную проверку Мужества, и только если она удастся, вернутся в бой.

Исход сражения

Несмотря на боязнь своего главаря, орки отнюдь не самоубийцы. Как только кто-то из них потеряет половину очков жизни, он попытается удрать. И если в какой-то момент окажется, что героев вдвое больше, чем орков, для последних это будет хорошей причиной драпануть. Единственным, кто останется в этом случае, будет главарь, который понимает, что больше не может доверять своей банде, которая его, скорее всего, зарежет при первой возможности. Он будет продолжать сражаться до самого конца, даже если это означает собственную гибель. Но если ему уже будет ясно, что он проиграл, а герои предложат ему сдаться, он сложит оружие и капитулирует.

После боя

Первым делом после боя герои должны позаботиться о своих ранах, потому что вряд ли они выйдут из боя без единой царапинки.

Но даже герой, у которого обработаны все раны, может быть не в состоянии идти дальше. Если у героя остается только 5 LeP или меньше, тогда его необходимо исцелять магией (и опять тут может пригодиться кобольд).

Еще одной заботой будут похороны убитых противников, если таковые окажутся. Достаточно безжалостные герои могут сперва обшарить их тела, но ничего интересного – за исключением оружия – не найдут.

Совет: гибель героя

Мы не рекомендуем допускать гибель героев в бою. Это может произвести гнетущее впечатление на игроков и, возможно, испортить удовольствие от игры.

В конце концов, они уже успели поиграть героями и привыкнуть к ним. А потому, если игроку особо не повезет с бросками костей, и герою будет угрожать гибель, немного помогите:

Пусть враг либо промажет несколько раз, либо решит, что герой повержен, и переключится на другого (или, если это не сработает, вмешается госпожа леса).

Но если игрок сам подверг своего героя ненужному риску – например, будучи уже серьезно ранен, атаковал более сильного противника – тогда его спасать не следует.

Пленный

Возможно, герои захотят допросить пленного. Тот будут отвечать неохотно, но в конце, расскажет, кто он (см. выше). Когда герои его выслушают, он попытается сменить тему разговора.

Прочтите или перескажите:

- Эй парни, а вы ребята не промах, верно? Конечно, а как бы иначе вы заманили нас в ловушку, а теперь подумайте вот о чем: что будет, если вы сдадите меня городской страже? Да, конечно, вам скажут спасибо, возможно даже благодарность объявят. Да только спасибо в карман не положишь. Послушайте сюда, я знаю кое-что получше – как вы понимаете, я человек небедный – главарь разбойников, как-никак. Я могу вам заплатить, дать вам чертову уйму денег. Если вы меня отпустите, я уберусь из этих краев, вы меня больше не увидите, и забудем, что было. Никто не узнает, что мы встречались, поэтому вам не станут задавать глупых вопросов. Никаких проблем. Согласитесь, будет чертовски глупо отказаться от подобного предложения!

Пусть игроки спокойно обсудят между собой, что они думают об этом предложении. Попробуйте от лица Штомара навешать герою лапши на уши – особенно, если у этого персонажа Штомар рассчитывает на успех. Тем не менее важно, чтобы вы изображали его как можно не симпатичнее. Он изворотливый и брехливый уголовник – и об этом также следует помнить героям.

На самом деле у него нет никаких денег, чтобы заплатить героям. Это целиком и полностью уловка, которой он хочет спасти свою жизнь.

Если герои согласятся на его предложение, он заведет их в заброшенную конюшню (см. «Ферма») и потребует, чтобы его развязали. Он попытается обрушить балку, на которой держится большой участок крыши, чтобы обвалить всю крышу. Штомар к этому готов, но все герои возле него должны выполнить бросок уклонения, чтобы спастись. Каждый герой, в отличие от Штомара, получает 1W6+1 повреждений (-RS), а провалившие проверку уклонения будут прижаты балкой, и должны будут освободиться, прежде чем погнаться за удирающим Штомаром (нужна проверка KK, допустима лишь одна проверка в раунд боя). Если Штомара не остановить, он удерет в лес и укроется там, но его можно выследить с помощью успешной проверки поиска следов. Неудачная проверка означает, что он так и останется непойманным. В таком случае герои обзаведутся врагом, который в дальнейших приключениях может снова заступить им дорогу.

Возвращение

После боя можно продолжить возвращение домой. И снова встает вопрос времени и необходимости остаться на ночлег. Правда, теперь можно не беспокоиться о разбойниках, поэтому герои могут без колебаний ночевать на старой ферме, что наверняка будет самым удобным и безопасным вариантом (подробности различных способов провести ночь см. выше).

В противном случае никаких других происшествий по дороге домой не планируется. Если никаких других идей нет (или если вы хотите от лица Штомара продолжать вешать героям лапшу), можете пропустить дальнейшую дорогу и сразу перейти к прибытию в Хонинген.

Снова в Хонингене

Если герои прибудут к городским воротам ночью, они будут заперты. И без убедительной причины стражи не станут открывать ворота посреди ночи ради нескольких чужаков. Однако если среди героев будут тяжелораненые или пленный разбойник, это будет признано убедительной причиной. В таком случае героев кратчайшей дорогой отведут к капитану стражи, который их допросит.

Днем попасть в город можно без проблем – если герои только не покрыты кровью или не ведут пленного. Тогда их остановит городская стража и опять-таки отведет к капитану. Но если у них все в порядке, они наконец-то окажутся в Хонингене. Теперь они могут либо обратиться к страже (и их все равно отведут к капитану), либо пойти в храм.

Капитан Альрик фон Бинзбокель

Прочтите или перескажите:

Вас приводят в скудно обставленный кабинет. За массивным, но почти пустым письменным столом сидит широкоплечий дядька в форме капитана. Кроме стола есть еще пюпитр, за которым клерк, обмакнув перо в чернильницу, готовится записать каждое ваше слово. Приведший вас страж кратко рапортует и занимает место у дверей.

Капитан выходит из-за своего стола и по очереди вас осматривает. Похоже, он жаждет найти хоть что-нибудь, что позволит швырнуть вас в темницу.

Теперь героев начинают допрашивать. Обращайтесь к ним по-военному краткими фразами и сурово смотрите им в лицо. Капитана интересует все, что кажется хоть в чем-то нарушающим закон. Если речь зайдет о банде орков, то он, конечно же, пожелает узнать все подробности: откуда герои узнали о ферме, сколько там было орков, осталась ли у шайки еще какая-то добыча в их логове и т.д.

Рассказ о духе, который послал героев, капитан найдет весьма неправдоподобным, однако, удовлетворится им. Если герои сознаются, что нашли ценности орков, он потребует их сдать – в конце концов, это все собственность других людей, которую

надлежит вернуть законным владельцам (очень сомнительно, что этих владельцев удастся отыскать, а потому добыча, скорее всего, отойдет городской казне).

Ему не понравится, что герои сами разобрались с орками, вместо того чтобы предоставить это страже. Но все-таки он признает, что герои вели себя молодцами, и отметит это в своем рапорте.

За Штомара обещана награда, и если герои его приведут, они получат 20 дукатов. Возможно, их имена возьмут на заметку – вдруг кому-то из горожан понадобится срочная помощь, а все стражи будут заняты…

После долгого допроса героев, наконец, отпустят.

Храм

В Хонингене нет ни одного храма Эфферда, но дух и не говорил, чтобы сокровища жреца отнесли именно в храм Эфферда, он сказал лишь «в храм». Можно выбрать любой из шести храмов: Прайоса, Рондры, Хезинд, Травии, Борона и Фекса. Когда герои зайдут в любой из них и немного осмотрятся, к ним подойдет посвященный соответствующего божества и спросит, в чем они нуждаются. Он выслушает их рассказ и отведет к алтарю: «теперь выполните ваше обещание».

Когда герои положат на алтарь сумку, все услышат голос, доносящийся как будто издали: «Благодарю вас – теперь я смогу, наконец, упокоиться». На этом и заканчивается приключение вместе с историей печального духа.

12 богов Авентурии

В большей части Авентурии люди поклоняются пантеону из двенадцати богов:

Прайос – князь богов, бог солнца, Закона, Порядка и знати.

Рондра – богиня сражений, рыцарства и грозы.

Эфферд – господин вод и ветра.

Травия – госпожа очага и гостеприимства.

Борон – бог смерти, сна и забвения.

Хезинд – богиня науки, искусства и магии.

Фирун – ледяной господин мороза, зимы и охоты.

Тса – госпожа начала, рождения и перемен.

Фекс – бог удачи, торговли и воров.

Перайн – покровительница сельского хозяйства и исцеления.

Ингеримм – божественный кузнец, господин всех ремесел.

Раджа – богиня экстаза, госпожа опьянения и любви.

Следует заметить, что боги Авентурии существуют и иногда напрямую вмешиваются в жизни смертных – в том числе через служение своих жрецов, так называемых посвященных.

Воровство

Если герои захотят оставить сокровища Эффердора себе, или хотя бы вынут что-нибудь, прежде чем отдать сумку, само собой, никакой призрачный голос благодарить героев не станет.

Подождите в таком случае до следующего приключения, а затем выставьте им или только виновному герою счет:

В каждом из последующих путешествий его преследует дождливая погода, и все, что хоть как-то связано с водой, проклято:

Стоит ему сесть на лодку или корабль, как невесть откуда взявшиеся течения не дадут ему плыть, необычайно высокие волны угрожающе раскачивают судно, пойманная рыба портится до того, как ее успевают приготовить, ведро с водой «случайно» подворачивается под ноги, вымачивая одежду и т.д.

А если герою вздумается плыть, водные растения обернутся вокруг его ног и едва позволят ему уйти – и это если в местных водах нет опасных животных, чьей излюбленной добычей станет герой.

Создавайте эти происшествия так, чтобы по отдельности они могли сойти за чистое совпадение. Но все вместе они ясно указывают на проклятие, павшее на героев.

Лишь когда они вернут сумку и ее содержимое полностью, проклятие будет снято. Если же это окажется невозможным, тогда герой должен оказать особую услугу богу Эфферду, чтобы избавиться от проклятия (например, выполнить опасное задание для храма Эфферда или пожертвовать как минимум тройную стоимость украденных предметов).

Конец приключения

Вот уже в четвертый раз герои получают очки приключения.

За участие в этом приключении они получают 30 очков приключения.

Если герой отличился особо интересными идеями в бою против преследующих орков, можно выдать ему до 15 очков приключения. Если они отнесли сумку в храм, выполнив тем самым все поручения духа, они могут получить дополнительно 15 очков приключения.

Эпилог

Разумеется, мы надеемся, что вам понравилось ваше первое знакомство с миром ролевых игр. Но мы можем вам гарантировать, что это был всего лишь первый взгляд. Вас и ваших игроков ждет целый мир, полный различных приключений, опасности, чудес и фантазии.

За счет накопленных очков приключения герои могут теперь улучшить свои значения – повышая их, они рано или поздно станут более могучими воинами, которые заслужат честь и славу.

В ходе минувших четырех приключений вы узнали кое-какие правила и игровые механики, но сейчас пришло время углубить их с помощью «Базовых правил». Там вы найдете, к примеру, различные предложения, что можно сделать с очками приключений.

А там подоспеет и новое приключение…